PLAYSTATION 2 • GAMECUBE • PC • XBOX • GAME BOY ADVANCE • PSONE

POWER UNLIMITED

HET GROOTST

THE BITCH IS BACK!

LARA CROFT ANGEL OF DARKNESS

- NIEUWE LARA
- NIEUWE GAMEPLAY
- DEEL 1 VAN 3
- 18+ GAME?

TYPISCHE RUK-GAME

BMX XXX

ONLINE MET JE CONSOLE

WAT GAAN DE PS2, XBOX EN CUBE ONS BRENGEN?

4 PAGINA FEATURE

MORTAL KOMBAT DEADLY ALLIANCE

BLOEDIGER DAN OOIT!

WK GAMEN DEEL 2

HOE GOED ZIJN 'WIJ' EIGENLIJK?

XXL POSTERS



SIM CITY 4

UIT JE DAK MET EEN ZWARE BAK

€ 3,10



TOPSCORE!

IT'S PRIME TIME!

METROID PRIME: DE KILLER-GAME VOOR JE CUBE

PLUS: METAL GEAR SUBSTANCE • PRIMAL • VIETCONG • SLY RACCOON • DOA XTREME VOLLEYBALL • ROBIN HOOD METROID FUSION • TROPICO 2 • JEDI OUTCAST 2 • RACING EVOLUZIONE • STEEL BATTALION • THE SIMS (PS2)


Telecom
bon
Nationale
TelecomBon




PREPAID
€ 20,-



ÉÉN KEER PER JAAR HALEN DE REDACTEUREN HUN GLAZEN BOLLEN UIT DE KAST....

DE REDACTIE

Alle lijstjes over games vind je op pagina 74/75, maar wat verwachten/hopen de redacteuren verder van 2003?



J.J.
Ik verwacht enorm veel van de PU Awards 2003. We zijn al maanden bezig met de voorbereidingen maar jongens, drop gerust suggesties op het Powerweb.



JURJEN
Dankzij Samus is 2003 voor mij uitstekend begonnen. En Zelda heb ik inmiddels ook in m'n bezit, wat wil een gamer nog meer? Ik ben een gelukkig mens.



JAN
Het kan bijna niet anders of 2003 wordt een puik gamesjaar. Het online gamen op console gaat een vlucht nemen en misschien nog wat prijsverlagingen?



ED
Ik hoop dit jaar eindelijk eens de E3 te kunnen bezoeken.
Na de ECTS, wil ik toch wel eens een échte gamesbeurs meemaken.



SKATE
Het is een wat egoïstische wens, maar ik hoop dat ik in 2003 met iets minder pech wordt achtervolgd. Krijgt Ed misschien ook eens z'n verhaaltjes op tijd.



BORIS
Ik voorzie voor 2003 weer een heleboel toffe GameKings uitzendingen. We hebben nu al onderwerpen zat: Shanghai-trip, de E3, PU Awards, online gamen....



SIU LIE
12 februari begint het jaar van het Onstuimige Paard dus ik weet zeker dat er dit jaar een heleboel flexe hardware gadgets aankomen (onzinnig genoeg Ed?).



JEROEN
Volgens mijn Columbia-connectie wordt 2003 een uitstekend koffie-jaar. Ja jongens, er zullen weer heel wat geurige kopjes worden geserveerd.

VAARWEL MURIËLLE

In deze PU vind je voor het eerst een bijdrage van Siu Lie Tan. Siu zal maandelijks onder andere de nieuwste gadgets op hardwaregebied voor jullie verzamelen. Tja, en twee chicks op de redactie, da's natuurlijk vragen om moeilijkheden (wie mag er bij Ed op schoot zitten?), vandaar dat Muriëlle heeft besloten met haar DVD-rubriek te stoppen. Muriëlle bij deze bedankt voor je inzet en succes met alles wat je doet.



IEMAND MOET HET DOEN

Geen interessante tripjes de afgelopen maand, dus eindelijk de kans om een oude belofte in te lossen. "Pappa, wanneer zet je ons eens in de PU, vroegen mijn Koen en Martine". "Alleen als ik absoluut helemaal geen idee heb hoe ik deze rubriek moet vullen, en pappa anders met z'n hoofd niet op deze pagina komt", antwoordde ik. Bij deze.

ED



KOMEN EN GAAN

"Jongens, wat begint het jaar slecht", hoor ik jullie denken. "Laten ze zomaar de enige babe van de redactie vertrekken en we hebben niet eens de kans gekregen geld of handtekeningen in te zamelen!"
Het is natuurlijk niet echt zo dat Muriëlle moet vertrekken omdat Siu Lie haar intrede doet, sterker nog wij zien niets liever dan cat-fights! Muriëlle is echter alles behalve een schootpoesje en inmiddels heeft ze haar scherpe nagels in het Gooise Matras laten rusten. Hilversum dat is, wat alles met TV-produkties te maken heeft. Iets zegt mij dat we haar echter nog regelmatig tegen zullen komen, wie weet zelfs al bij de Power Unlimited Game Awards.
Zoals gezegd wordt het hier gelukkig geen babeloze beestenboel en verwelkomen wij Siu Lie Tan, een naar eigen zeggen gadgetgeek in hart en nieren. Check op pagina 77 maar eens welke coole shit er allemaal online te koop is. Als Bond ooit een nieuwe Q nodig heeft, weet hij dus waar hij moet zoeken.

NIELS



Ps. We nemen deze maand ook afscheid van Eeuwig Leven, check voortaan www.powerweb.nl voor de laatste cheats & tricks.

VROEM VROEM, HINGGG HINGGG

Tot ieders groot verdriet lijkt de Hyundai Pony van Boris er nu toch echt de geest aan te hebben gegeven. Kosten nog moeite worden gespaard om het illustere karretje alsnog van de sloop te redden maar wij hebben er een hard hoofd in. Eén troost voor Boris; gamen met de controller van Steel Battalion is nóg doper dan rijden in z'n blote babes barrel.



UIT DEN OUDEN DOOSCH



Wisten jullie dat in 2003 de PU tien jaar bestaat? Yep, het eerste nummer werd in juni 1993 gelanceerd en dat moet natuurlijk gevierd worden. Wat we precies gaan doen, is nog geheim maar reken er maar op dat ook jullie getrakteerd zullen worden.
Wat denk je, zullen we er nog maar eens tien jaar bijdoen?

GAMEKINGS

Zoals je in het nieuws kunt lezen, zijn de afleveringen van GameKings beëindigd. De reacties waren echter zo enthousiast en de kijkcijfers zo goed, dat we ons al klaarmaken voor een nieuwe reeks.
Sommigen komt de pauze helemaal niet slecht uit, zo deelde J.J. al mee dat z'n tere huidje echt een tijdje nodig heeft om tot rust te komen.



6 INHOUD

CHECK WAT ER DEZE MAAND IN DE PU STAAT

IN PU 02 2003 DE VOLGENDE ITEMS & GAMES



Het is dat Metroid Prime een waanzinnig hoog cijfer krijgt, anders was Championship Manager 4 de titel met de hoogste score van deze maand geweest. Het vierde deel is dan ook dé ultieme footiemanager sim.



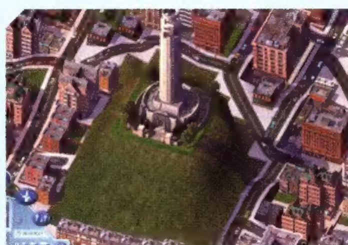
The Sims is op de PS2 net zo meeslepend als op de PC.
De game is speciaal voor deze console helemaal opnieuw opgebouwd, waardoor bijvoorbeeld de gameplay uitstekend is afgestemd op Sony's controller.



De makers van MediEvil (je weet toch?) wilden van Primal de nieuwe Soul Reaver maken. Nou zal het spel de Soul Reaver fans best wel aanspreken, maar Primal komt toch net wat te kort om z'n voorbeeld te evenaren.



Een spel voor 200 Euro? Inderdaad, maar dan heb je ook wat want Steel Batallion wordt geleverd inclusief de meest heftige controller ooit. Nooit kreeg je beter het gevoel daadwerkelijk aan de knoppen te zitten. Impressive!



Sim City 4 is uitdagend, gebruiksvriendelijk, rijk aan details en weer ziekelijk verslavend. Een zware PC is echter een must want zelfs op een Pentium IV zul je af en toe schokkend beeld opmerken.



Ondanks dat de bewegingsvrijheid beperkter en de lengte korter is dan die van de huidige platformtoppers Jak & Daxter en Ratchet & Clank, zorgt Sly Raccoon toch voor heel veel fun.



Hij steelt van de rijken en geeft het aan de armen... Zorro? Nee Robin Hood sukkels! The Legend Of Sherwood is terug in een tactisch-strategische game die met name liefhebbers van Commandos en Desperados niet mogen missen.

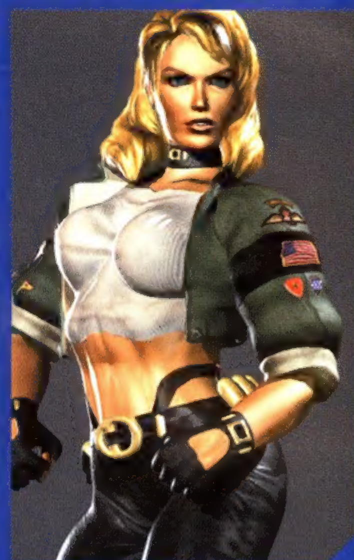
Binnenkort zullen de GameCube, Xbox en PS2 online gaan. In een mini-special van vier pagina's zetten we alle ins and outs over online gamen op de console voor je op een rijtje.

Zoals beloofd deze maand het tweede en laatste deel van Ed's Korea-trip, met daarin veel aandacht voor de prestaties van het Nederlandse team.



Vol twijfel reisde Jan af naar het hoofdkantoor van Core Design in Londen. De zoveelste Tomb Raider... zitten we daar nog op te wachten? Tot ieders verbazing keerde onze ijverige verslaggever zeer positief gestemd terug.





De laatste episodes van Mortal Kombat waren nou niet bepaald om over naar huis te schrijven. Met Deadly Alliance tracht Midway de serie nieuw leven in te blazen.

CHECK WAT ER DEZE MAAND IN DE PU STAAT

IN PU 02 2003 DE VOLGENDE ITEMS & GAMES

29 DOA EXTREME VOLLEYBALL

De rondborstige dames van Dead Or Alive denken mee te gaan doen aan een het DOA 4 toernooi maar tot hun grote verrassing draait het niet om knokken maar om volleyballen...



46 METROID FUSION

Het was een topmaand voor onze Jurjen; niet alleen mocht hij de coverview schrijven over een van de beste games aller tijden, ook kreeg ie nog een juweeltje voor de GBA in handen.

28 METAL GEAR SOLID SUBSTANCE

Ook Xbox-bezitters kunnen binnenkort genieten van Metal Gear Solid. De game is echter alleen interessant voor diegenen die MGS 2 nog nooit op de PlayStation 2 gespeeld hebben.



74 JAAROVERZICHT 2002

Wat waren de meest memorabele games van het afgelopen jaar? De redactie selecteerde hun toppers en grootste teleurstellingen.

22 TOPSCORE / COVERVIEW METROID PRIME

Het is héél lang geleden dat er zo'n hoog cijfer aan een game werd uitgedeeld als Metroid Prime deze maand krijgt.

Het is dan ook een spel van zeldzame klasse.
Jurjen speelde 'm van het eerste tot en met het laatste level.



INHOUD

GETEST OP / VERSCHIJNT OOK OP

POWER UNLIMITED, YO!POST, POSTBUS 1914, 2003 BA HAARLEM

DE REDACTIE HOUDT ZICH HET RECHT VOOR OM BRIEVEN NIET TE PLAATSEN OF IN TE KORTEN. PLAATSING BETEKEN

VRAGEN

Yo PU, ik heb wat vragen aan jullie.
1. Wanneer komt The Simpsons Skateboarding uit?
2. Wanneer geven jullie cheats van GTA Vice City?
3. Hoe komt 't dat jullie blad het beste is dat me overkomen is?
4. Wat vinden jullie het beste spel GTA Vice City of Metal Gear Solid?
5. Mag ik de brief van de maand zijn?
Salut en nog één ding PU rules!
Jan Molen I Internet

1 Die ligt al lang en breed in de shops.
2 Heb je deze PU nog niet gelezen dan?
3 Omdat je nog geen sex hebt gehad.
4 Metroid Prime.
5 Klap van de molen gehad, Jan? Hahaha.

MEER VRAGEN

Yo Power Unlimited; hoest? Met mij goed maar ik heb een paar vragen.
1 Hoezo hebben jullie niet elke week een poster?
2 Weten jullie wanneer Metroid Prime uitkomt dat wil ik graag weten want dan weet ik wanneer ik voor de winkel moet gaan liggen in m'n slaapzak?
3 Waarom staan er zo weinig codes in jullie boek?
4 Wat vinden jullie nou van kopiëren ik vind het goed, voor m'n PSone had ik bijna alleen maar gebrande spellen. Maar voor m'n GameCube nog geen een maar ik vind het goed want ik ga niet elke keer 60 euro uitgeven voor een spel.
Maar voorlopig ga ik nog geen gebrande spellen kopen want bij niet gebrande spellen zitten de boekjes met hoe je het spel moet spelen en ik verdien genoeg dus waarom zou ik? En voor de PC haal ik de spellen gewoon van internet.
Zie jullie nog wel op TV, leuk programma trouwens.
Jelle de Boer I Zoeterwoude

1 Iedere maand ook goed, sukkel?
2 In maart, dus pak die thermoskan maar uit de kast, hangjas.
3 Omdat we geen codeboek zijn, baklap.
4 Wat wij van kopiëren vinden? Het zou verboden moeten worden, dropstaaf.

NOG MEER VRAGEN

Ik ben eens niet vanaf het begin lid van jullie blad (zoals de meesten), maar ik heb wel een aantal uiteenlopende vragen voor jullie! Oké? Mooi, komtie.

1.Waarom gaan jullie niet zoals een paar jaar geleden een keer volledige computersystemen checken. Hebben veel mensen ook wat aan.
2.Jullie zijn in felle strijd tegen games kopiëren.
Jullie zijn een voorbeeld voor vele mensen (Osama B, Saddam H en George B), dus ik kan er vanuit gaan dat jullie geen gekopieerde muziekcd's/mp3 in huis hebben?
3.Ik ben bijna 18 en moet dus lekker stemmen 22 januari. Ik zou graag wat advies van President Ed hebben. Wat stem jij, dan doe ik het ook.
4.Rolt het grote geld eindelijk binnen dankzij GameKings?
5.Is Skate nou echt lelijker op TV dan op het podium, of ligt het aan de make-up?

De groeten aan jullie moeders en succes met het verdere leven!!
Youri I Uden

1 Moet je de PCM kopen.
2 Tssss, alleen 't idee al...
3 PVDD, da's de partij voor de dieren. Dat stem ik uit naam van m'n tropische vissen.
4 Nee 't zijn alleen briefjes en die rollen niet.
5 Wellicht moet je eens langs bij een TV monteur.

NOG NOG MEER VRAGEN

Hey PU peopz. Ik had ff een paar vragen/punten waar ik jullie met jullie geniale breinen voor nodig heb (behalve die van Jeroen dan).
1: Wanneer komt de nieuwe Championship Manager voor de PC uit?
2: Ik ben de trotse bezitter van een NGC maar de laatste tijd denk ik dat ik de verkeerde console heb gekocht met Splinter Cell op de Xbox en alle PS2 toppers. Vertel me alstublieft dat ik wél de goede heb gekocht en dat er ook nog NGC toppers komen.
3: Komt Tony Hawk 4 ook nog naar de NGC en als hij dan komt gaat hij dan ook online???
Frank Hendriks I Amsterdam

1 Februari (volgens Jeroen).
2 Je hebt wél de goede gekocht en er komen ook nog NGC toppers. Zo goed?
3 Tony 4 komt ook op de NGC maar online... is dat een nieuwe trick?

GEZEIK

Ik erger mij al sinds jaar en dag aan het vele gezeur en gezeik van veel lezers over de kwestie wat nu de beste console is. Men zou zich beter af kunnen vragen welke console het beste bij je past. Dit gezeur was al maandelijks te lezen toen we nog in het PSX<->N64 tijdperk zaten. De PU kreeg toen veel (onterechte) kritiek over het feit dat de PSX zo werd voortgetrokken.
Ik hoopte dat het met de intrede van de next-gen consoles toch wel eens afgelopen zou zijn. Natuurlijk mag er best concurrentie zijn tussen de verschillende platformen, dat komt de kwaliteit van de games alleen maar ten goede, maar het mag niet zo zijn dat we ons alleen maar bezighouden met de concurrentiestrijd tussen de verschillende consoles.
We moeten juist blij zijn dat er keuze is tussen verschillende spelcomputers. Het gaat tenslotte toch om de games. Iedere console heeft zijn goede en mindere kanten, maar iedere console heeft ook zijn goede games.
Sony heeft GT en MGS, Nintendo heeft Mario en Super Monkeyball en Microsoft heeft Halo en Splinter Cell. Iedere console heeft zo zijn toppers, en dan moet je niet gaan zeiken over het feit dat de GameCube beter is dan de Xbox of wat dan ook. Je moet gewoon bepalen van wat voor soort games je houdt en daar je console bij aanschaffen.
Zelf heb ik een PS2 en een vriend van mij heeft een Xbox. Maar ik kan je zeggen dat ik het liefst beide feestmachines in huis had, wat zeg ik, het liefst heb ik de GameCube ook. Ik hoop dat ik nooit meer een brief lees waarin staat dat iemand vindt dat zijn of haar console is benadeeld door de PU of door wie dan ook.
Ik zou zeggen, ga gewoon gamen met legale spellen, zodat we nog jaren kunnen genieten van mooie games.
Daar mag de gamesindustrie trouwens best een hoge prijs voor vragen want we willen toch niet dat we over een paar jaar geen games meer kunnen spelen en ga dus niet meer zeiken over dat de spellen zo duur zijn. Als je het geld er niet voor over hebt, speel dan gewoon niet.
Rens Beerepoot I Spanbroek

Rens Beerepoot uit Spanbroek? Waarom zet je niet gewoon je eigen naam onder deze brief? Had je misschien nog Brief van de Maand geworden ook.



De schrijver van de beste, leukste, mafste en meest (on)zinnige brief, ook wel brief van de maand genoemd, krijgt een tegoedbon t.w.v. **€ 100,-** van Free Record Shop thuisgestuurd.
STUUR JE BRIEF NAAR:

POWER UNLIMITED
YO!POST
POSTBUS 1914
2003 BA HAARLEM

OF MAIL NAAR:
YOPOST@POWERUNLIMITED.NL

OF MAIL NAAR: YOPOST@POWERUNLIMITED.NL

NIET DAT DE REDACTIE DE INHOUD VAN DE BRIEVEN ONDERSCHRIJFT. ANONIEME BRIEVEN WORDEN NIET GEPLAATST.

JAMMER

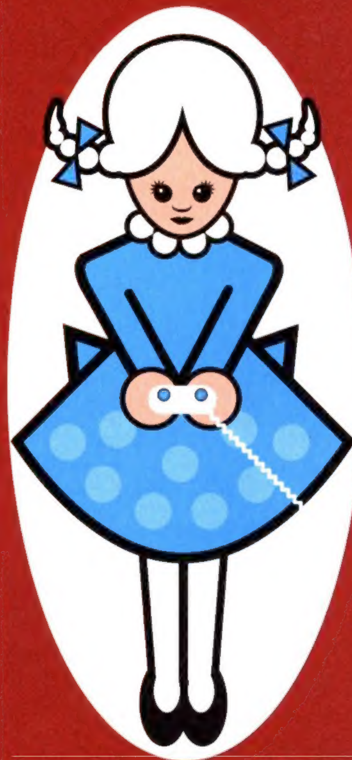
Dames en Heren jongens en meisjes, eindelijk is het dan zover we gaan bekend maken wie er heeft gewonnen. En the winner is: (tromgeroffel) Ed Wiggemans! beter bekend als Ed Poweroni. Hij heeft de award voor grappigste man van Nederland gewonnen. Ed gefeliciteerd.
Het is nu officieel: Ed mag zich de grappigste man van Nederland noemen.
Na de onderschriften van de laatste PU was het niet meer tegen te houden en is hij unaniem gekozen tot grappigste Nederlander. Zijn sterke, flauwe, droge, grappige, melige onderschriften waren zo leuk dat hij wel moest winnen. Nou Ed je vrienden, familie en kennissen zullen ook wel de hele dag in een scheur liggen als je in de buurt bent want zoveel humor in een mens is niet normaal. Zoveel fantasie om iedere keer weer zoveel super goeie onderschriften te bedenken dat heel Nederland in een scheur ligt.
Je hebt het verdiend Ed!! Nederland bedankt je. Nogmaals gefeliciteerd.
YESSSSS riep Ed dolblij en toen schrok hij wakker.
Jory I Internet

Jammer van die laatste zin, was je bijna Brief van de Maand geworden...

■ BRIEF V/D MAAND

TO GAME OR NOT TO GAME

Ik wou even mijn verhaal kwijt, want voor de rest wil niemand het aanhoren. Ik ben dus een meisje van 15 jaar en ik doe niets anders dan gamen. In mijn klas ben ik de enige die games speelt dus heb ik niemand om tegenaan te zeuren als ik vol trots een spel heb uitgespeeld.
Maar omdat ik het toch wel eens aan iemand wil vertellen, gebruik ik daar een van mijn vriendinnen voor.



Er was echter een keer bij waar ik me nu nog steeds druk over maak. Ik vertel mijn vriendin vrolijk over wat ik allemaal wel niet doe als ik games speel enzovoort. Tijdens mijn verhaal zie ik haar steeds onbegrijpelijker kijken, dus besluit ik het af te ronden.
Na afloop zegt ze: "Ik snap niet waarom jij steeds die spelletjes speelt, het enige wat je doet is suf achter een TV'tje zitten en een beetje op een knopje drukken."
Nou mag ik toch even zeggen hoor, games spelen is toch wel heel wat anders dan suf achter een TV'tje zitten en een knopje indrukken!
Games spelen vergt veel tijd en energie en ook een hoop geduld.
"En jij bent een meisje, dan ga je toch geen computerspelletjes spelen", vervolgde ze nog. Mijn gezicht werd steeds rooier en rooier en ik voelde een enorme woede vanuit mijn tenen naar boven stijgen.
"Oja?!" zeg ik. "Wat heeft dat nou weer te maken met of je een meisje bent of niet?!'" Waarop zij antwoordt: "Nou, dat hoort gewoon niet."
"Wat moeten meisje dan wel doen?!", vraag ik terwijl ik het gevoel heb alsof ik elk moment kan ontploffen.
"Nou gewoon, meisjes horen er niet uit te zien als een punker zoals jij en moeten gezellig de stad in willen om kleren te kopen enzo..."
Ik zag dat ze nog iets wou zeggen maar mijn woedende blik hield haar tegen. Nadat ik haar vriendelijk had uitgelegd dat het niets met een meisje zijn heeft te maken, begon ik me toch af te vragen of het wel goed is wat ik doe. Ik bedoel... misschien hoor ik als meisje wel strakke kleding te dragen en is games spelen helemaal niet geschikt voor meisjes...
Ik zit er verschrikkelijk mee want ik weet ook dat jongens in de meerderheid zijn met het spelen van games, dus misschien heeft mijn vriendin wel gelijk en moet ik me vanaf nu elke ochtend gaan opmaken, strakke kleding dragen en over jongens praten in plaats van suf achter een TV'tje zitten en een beetje op een knopje drukken...
Hoe dan ook, ik hoop dat jullie een antwoord voor mij hebben waardoor ik weer een reden heb om te gamen en bedankt voor het naar mij luisteren.
Een verdrietige Lain uit Sneek.
Lain Wijnstok I Sneek

Beste Lain uit Sneek (Solid Sneek, hahaha). Kun je die vriendin nog ruilen ofzo? Je bent een meisje naar ons hart, niks aan jezelf veranderen dus... al hebben we niets tegen strakke kleding bij meisjes overigens. Hier in ieder geval €100, laat je 'vriendinnetje' er maar even aan ruiken.

RARE

Ik heb een Xbox en een GameCube en speel vaak op een PlayStation 2. Ik ben dus niet tegen een van deze drie en ook niet vóór een van deze drie. Ik schrijf deze meel omdat ik zeker weet dat Jan het fout heeft in z'n preview van Kameo: Elements of the Power.
Jan zegt dat de Nintendo-fans het fout hebben en dat Rare zeker nog in staat is supertoppers te maken voor de Xbox en dat dat mooi aan de GameCube voorbij gaat. Graag vraag ik Jan even om na te denken.
Ten eerste heeft Nintendo het initiatief genomen om van Rare te scheiden en als ze dit doen, zit er dus ook een bedoeling achter. Ik denk dat Nintendo Rare niet meer nodig heeft. De Nintendo 64 is zoals iedereen weet op Rare's pilaren gebouwd. Met de steun van Capcom, Silicon Knights (en andere 2nd parties), hun 1st party en Sega komen er briljante spellen aan, kijk bijvoorbeeld naar Metroid Prime, Super Monkeyball 2, Resident Evil, Eternal Darkness, Legend of Zelda, dat Zoonami-project etc.
Ten tweede is de kwaliteit van de spellen van Rare weldegelijk achteruit gegaan. Jaren geleden maakte Rare werkelijk vernieuwende spellen als Goldeneye, Blast Corps en Killer Instinct. De laatste jaren steunde de games van Rare teveel op Nintendo's eigen spellen en superbe graphics. Zo kende Donkey Kong 64 hetzelfde principe als Mario 64, Perfect Dark als Goldeneye, was Conker's Bad Fur Day tegenvallend en Mickey Speedway USA een absoluut dieptepunt. Onlangs heeft Rare Starfox Adventures uitgebracht wat dus ook tegenvalt.
Deze dalende lijn is te verklaren uit het feit dat grote talenten Rare hebben verlaten en naar andere developers waren gegaan (Free Radical, Zoonami).
Kijk ik naar de toekomst van Rare dan zie ik alleen Kameo als vernieuwend, de rest is teren op oude concepten en prachtige graphics (want dat kunnen ze nog steeds). Nintendo wist dit allang en verkocht Rare, misschien in de hoop Sega over te kunnen kopen.
Wat Microsoft gedaan heeft heet grootheidswaanzin, ze hadden Rare niet nodig, ze hebben nu net met Artoon bewezen hele goede 2nd parties te hebben en zelf kunnen ze ook fantastische spellen maken.
Maarten Goesten I Internet

Zeg, ben jij niet toevallig die Maarten Goesten die bij Jurjen in de straat woont?
Zo'n klein mannetje met zwarte snor en een rood petje met een 'M' er op?

■ HET LAATSTE NIEUWS OP GAMESGEBIED

ONDER REDACTIE VAN J.J.

■ POWERSPY

■ Ajaxied Nigel de Jong meldde na afloop van de wedstrijd tegen AS Roma aan een aantal verbouwereerde Italiaanse journo's dat hij tegenstander Totti alleen kende uit **FIFA 2003.**

■ Dat verklaart meteen **waarom wij hém niet kenden**. Hij start immers niet in het Ajax-elftal in FIFA 2003.

■ Ongetwijfeld is dit nieuws al weer achterhaald als de PU in de winkel ligt, maar de geruchten rond **de toekomst van Sega** worden steeds hardnekkiger. Insiders bij Sega meldden dat Microsoft-bobo's de laatste weken regelmatig hun toko frequenteren. Terwijl de Japanse pers juist beweert dat de deal met Nintendo best wel eens snel gesloten kan worden.

■ Wij weten nog niet wat er gaat gebeuren maar Jurjen zegt vrij zeker te weten dat Sega niet zwicht voor het geld van Bill. 'Het is iets Japans; Japanners werken liever samen tegen de indringer uit Amerika, ook al scheelt ze dat veel geld'. De tijd zal leren of deze **profetische woorden van Confucius Tiersma** enige kern van waarheid bezitten.

■ De saga **'PU komt te laat'** continues. Dit keer waren de weersomstandigheden er de oorzaak van dat Boris het vliegtuig niet haalde naar Driver 3: er was teveel fog of war op en rond het vliegveld.

■ En Boris maar tegen die piloot zeggen dat **de mist verdwijnt** zodra je er naartoe rijdt...

■ Raven zoekt gasten die voor de console kunnen programmeren. Volgens ons kan dat betekenen dat men aan een **Quake IV versie werkt voor de PS2**... of aan een nieuw X-Men spel. Zucht.

■ **Max Payne 2** komt uit in 2004... of later.

■ **De nieuwe Zelda** verkocht meteen 400.000 kopieën in de eerste week na de release. En een daarvan was voor onze Jurjen.

■ SPLINTER CELL OP PS2 EN NGC

We hadden het vorige maand al gemeld in de Powerspy en nu is het dus 100% zeker: Splinter Cell komt naar de PS2 en NGC.
Publisher Ubi Soft brengt dit als groot nieuws, als een ware big suprise, maar iedereen die tot twee kan tellen, weet natuurlijk dat een publisher tegenwoordige gek is als ie een succesvolle game niet ook naar de overige consoles brengt.
En bij zulke mooie games hebben we daar geen probleem mee, iedereen moet er van kunnen genieten.
Er waren bij ons echter twee grote vragen: kunnen beide consoles de grafische pracht van de Xbox-versie produceren en bevatten deze twee versies extra's (de vijf missies) die niet bij de Xbox-versie zaten?
Ubi Soft besloot daarop Jan en Boris naar Shanghai te sturen. Waarom naar China zul je denken, haten ze die gasten zo? Nee, niets van dat alles; Ubi heeft in Shanghai een flink zwikkie programmeurs zitten en maakt daar de poorts van Splinter Cell. Het team dat de game voor de Xbox maakte, is volgens ons alweer bezig met deel 2 en had daar geen zin in.
Verder zullen de twee mannen met de karige haarinplant, de Chinese gamesmarkt in kaart brengen. En we kunnen nu al verklappen dat dit verslag bij jullie een schok gaat veroorzaken. Mis PU 3 (verschijnt 21 februari) dus niet.



■ WELKE CONSOLE MOET IK KOPEN?

Al ruim een jaar ontvangen we elke week gemiddeld vijftig mailtjes/brieven met het verzoek te adviseren bij de aanschaf van een nieuwe console, en sinds we GameKings zijn gestart wordt dat aantal alleen maar groter. We kunnen bijna een adviesbureau starten en er geld voor gaan vragen.
Dergelijke verzoeken zijn bij ons echter aan het verkeerde adres. Dat hebben we al vaker geroepen maar blijkbaar luistert niemand.
Die vraag kunnen we namelijk niet beantwoorden. Ja, lees dat nog maar een keer. Het is niet 'we willen niet', het is niet 'we mogen niet', het is we KUNNEN die vraag niet beantwoorden.
Waarom? Heel simpel. Omdat de drie consoles elkaar technisch en qua mogelijkheden niet zoveel ontlopen. Oké, er zijn verschillen maar we hebben met alledrie lang genoeg gespeeld om je met de hand op ons hart te kunnen melden dat je op alledrie perfect kunt doen waarvoor ze gemaakt zijn: namelijk games op spelen. Daar val je je dus geen buil aan.
De juiste vraag moet zijn: welke games wil ik spelen? En dan kun je de PU of het internet erbij pakken. Maak eens een lijstje met twintig games die je leuk vindt en vul dan pas in op welk systeem die games uitkomen. Vaak komt er dan vanzelf een console naar voren, daar heb je ons niet voor nodig.

■ SHAMAN KING / NGC

Op het moment dat je dit leest staat Bandai op het punt om een freaky kruising tussen een RPG en een vechtspel uit te brengen in Japan. Het spelletje gaat Shaman King: Soul Fight heten, is gebaseerd op alweer zo'n populaire anime-serie en zal exclusief verschijnen voor de Cube.



■ MEGA MAN EXE TRANSMISSION / NGC

Mega Man komt naar de Cube en het zal de old school Mega-fans goed doen om te horen dat ie gezellig in ouderwets 2D van platformpje naar platformpje zal hoppen (de 3D Mega Mans waren niet echt te pruimen). Hierbij de eerste screens!







UNIEKE PRIJSVRAAG JOUW KOP IN EEN ECHTE GAME

[illegible]

WHAT UP?

[illegible]

HOE DOE JE MEE?

[illegible]

OPSTUREN

[illegible]

NARUTO / NGC

Naruto is niet alleen de naam van een populaire Japanse manga-reeks, maar sinds kort ook van een stoere fighter van Konami die in Japan exclusief voor de Cube zal verschijnen.
Met veel vette juggles en Killer Instinct-achtige combo's is dit een game die we graag ook in het Westen uitgegeven zouden zien maar helaas heeft Konami hierover op het moment van schrijven nog niets bekend gemaakt.
Er zal overigens ook een Final Fight-achtige beat 'em up van Naruto voor de GBA verschijnen die aan de Cube-versie kan worden gekoppeld.

GAME BOY PLAYER IN ACTIE

Vorige maand konden we al melden dat Nintendo een Game Boy Player op de markt zal brengen waarmee je GBA-spellen via de Cube op TV kunt spelen. Op internet (cube-europe.com) vonden we een paar kiekjes van het ding in actie.

NEWSFLASH

■ Infogrames heeft de rechten op de **Alone in the Dark**-serie verkocht aan Boll Kino KG. Zullen dus wel films van komen.

■ Nintendo heeft **Pikmin 2 en Mario Kart voor de NGC** aangekondigd. Die laatste MOET online.

■ Microsoft heeft bij de aankoop van een Xbox inmiddels **Halo** aan de aanbieding met Jet Set Radio en Sega GT 2002 toegevoegd. Men fokt elkaar lekker op. Houden zo.

■ Wordt zo langzamerhand een sport, het **precies bij de juiste aanbieding** kopen van een nieuwe console.

■ Capcom heeft aangegeven **niet opgekocht** te worden. Voorlopig blijven ze lekker games maken voor iedereen die daar (dik) voor betaalt.

■ Arxel Tribe is bezig met een PC game rond **Hannibal**. En dan hebben we het niet over die gast met die olifanten, maar over de freaky kannibaal uit de films. Overigens volgt de game niet de verhaallijn uit de film. Te duur.

■ Als je straks **Star War Galaxies** (tegen betaling) wilt gaan spelen, kies dan met zorg je karakter uit, want je kunt er maar één per account spelen.

■ Codemasters komt met **World War II: RTS**. Een strategiespel van de makers van IL Sturmovik.

■ Jammer, DTM Race Driver op de Xbox zal **geen Xbox Live ondersteuning** krijgen.

■ Als je je afvraagt waarom sommige publishers nog zo moeilijk doen over Xbox Live, dan is het antwoord: **geld**. Waar publishers bij online gaming op de PS2 en Cube zelf de servers in handen houden en dus zelf geld voor de accounts mogen vragen, daar is Xbox Live geheel in handen van Microsoft. In principe kunnen publishers dus alleen extra doekoe verdienen omdat veel gamers hun game willen hebben vanwege de coole multiplayer.

■ Overigens verwachten wij dat iedereen uiteindelijk overstag gaat. De Xbox Live community in de VS **groeit als kool** en dergelijke signalen kun je niet negeren.

■ Het is daarnaast niet duidelijk of MMORPG's als Star War Galaxies gratis zijn als je een account bij Xbox Live hebt. De experts verwachten van niet. Hier zit dus nog een **groen addertje onder het gras**.

■ Volgens de makers van GTA Vice City haalt deze game het maximale uit de PS2. Insiders vertellen ons echter dat dit niet zo is en het bewijs hebben we al hier en daar gezien. **Pure bluf** dus van de mannen van Rockstar.

■ Nieuwe trend: games waarvan al wel een demo te donwloaden is, maar waarvan niet zeker is **wanneer het complete product uitkomt**. Gek word je ervan.

■ HET LAATSTE NIEUWS OP GAMESGEBIED

ONDER REDACTIE VAN J.J.

■ POWERSPY

■ Tja, we kunnen er niets anders van maken maar, beste fatsoenrakkers in den lande, **The Getaway scoort dik**. In Engeland werd het onmogelijke zelfs gepresteerd en is GTA Vice City van de eerste plek in de charts gestoten. We zijn dan ook benieuwd hoeveel race/schietgames we gaan zien op de komende E3. Natuurlijk met bullettime erin. Arghl.

■ Nintendo heeft volgens het roddelcircuit contact gezocht met NEC voor de levering van **de nieuwe chip voor de NGC 2**.

■ En we hadden hier natuurlijk een leuke grap kunnen maken over what the fuck de club van **Johan Neeskens** met Nintendo te maken heeft, maar ach...

■ Tja, ze hebben dan misschien een ontiegelijk grote bek bij EA, maar **ze maken hun blufpoker wel waar**. Riepen ze in november dat ze de top vijf in alle charts zouden gaan beheersen rond Kerst; achteraf bleek dit inderdaad te kloppen. Slechts The Getaway, Mario Party en GTA Vice City wisten zich er tussen te wringen, maar voor de rest beheersten Harry P., James B., FIFA 2003 en Lord of The Rings de charts. Zal een leuke eindejaarsbonus geweest zijn daar.

■ Hebben jullie nu trouwens ook het gevoel al te weten **waarmee EA volgend jaar komt** rond Kerst?

■ Take Two heeft eindelijk bevestigd dat **Vice City naar de PC komt**. Over Duke Nukem Forever doet men echter nog steeds vaag. Het enige dat men loslaat is dat de game 90 dagen voor release zal worden aangekondigd... op de consoles. Dus waarschijnlijk geen PC-versie. Yes, weten we eindelijk eens iets zeker.

■ De Battlefield add on, **The Road to Rome**, speelt zich dus af in Italië. Een verrassende keus omdat naar onze mening de Italiaanse soldaten in de WO II alleen maar met de handen in de lucht hebben rondgelopen. Bestaat die al, een shooter, waarin je je kunt overgeven...

■ Het gerenommeerde onderzoeksbureau Forrester beweert dat de **Xbox de console wars gaat winnen**. Reden: de online mogelijkheden zijn beter en het budget is groter. Wij scharen dit bericht voorlopig in het rijtje 'Excelsior wordt dit jaar kampioen in de eredivisie'.

■ Een nieuw onderzoek heeft opgeleverd dat **computerspellen schuld zijn aan geweld jegens vrouwen**. Eindelijk kunnen we een wetenschappelijke conclusie een keer onderschrijven. Wij geven onze kleine zus ook steeds een lel als ze met Mario Kart weet te winnen. En ma kan een schop krijgen als ze weer begint te zeiken dat CounterStrike niet goed voor ons is en we eens een boek moeten lezen.

■ POWER UNLIMITED AWARDS 2003!!

Ja, je leest het goed; we gaan wederom een groot Power Unlimited Awards spektakel organiseren. Na het succes van vorig jaar weten we precies wat aanslaat bij jullie gamers en wat jullie minder vonden.
Er komen dus meer activiteiten, meer zitplekken, meer demo-pods, meer aankleding, de uitreiking van de Awards wordt uitgebreider, kortom er zal meer te doen zijn. We streven met de redactie maar naar één ding, de PU Awards moeten hét gamesevent van het jaar worden.

KAART VERKOOP

De aanvang staat vooralsnog gepland op 17.00 uur. Dit kan een uur vroeger of later worden. De locatie is ook nog onzeker. Ga er vanuit dat het in ieder geval simpel te bereiken is met auto, voetenwerk en openbaar vervoer.
De prijs van een kaartje bedraagt, net als vorig jaar, 10 euro, waarop abo's nog korting krijgen. De kaartverkoop zal dit jaar verlopen via de Free Record Shop. Gewoon even naar de winkel gaan en een paar kaarten betalen, heb je ze meteen in handen.

MEER

Naast alle fun, draaien de PU Awards natuurlijk om de prijzen voor de beste games van het jaar. We gaan daar het een en ander aan veranderen. Allereerst zullen er categorieën bijkomen. Welke, dat lees je in de volgende PU.
Ten tweede gaan wij als experts alvast een grove selectie maken. Ik denk dat wij met onze kennis van zaken (uhum) en de info die we krijgen via de fora, prima weten wat wel en niet populair was dit jaar.
Ook zullen er meer gamers kunnen stemmen op de spellen. Dat kon natuurlijk altijd al via onze site maar we gaan nu ook via andere media gamers laten weten dat men kan kiezen voor dé Game Awards van Nederland. We willen dat de prijzen gedekt worden door een flinke lading kiezers.
In de volgende PU zullen de kieslijsten staan en is er een speciale site voor de Awards in de lucht. In die PU zullen we ook alle details bekend maken over locatie en tijd van de Awards. Hou die shit dus in de gaten!







UNIEKE VERZAMELBAND NU OP DE MARKT!!! ■




De stad van je dromen ?

■ HET LAATSTE NIEUWS OP GAMESGEBIED

ONDER REDACTIE VAN J.J.

■ POWERSPY

■ Voor het eerst sinds tijden zijn er **meer consolegames dan PC games verkocht**. Wij hebben het vermoeden dat de kopieer top 100 een ander beeld geeft.

■ Hilarisch; laatst had de GameKings-crew (wat ook de PU-crew is) een etentje met wat mensen van The Box. **Na een biertje of tig**, liet een van de pr-mensen in club Mazzo in Amsterdam zien dat bullet-time ook in het echt mogelijk is. De man maakte in slomo een perfecte salto nadat hij wilde steunen op een tafel die er niet was.

■ In Honduras heeft de regering een **banvloek uitgesproken over gewelddadige games**. De eerste slachtoffers zijn Resident Evil, Shadowman, Street Fighter, Turok, Perfect Dark, Quake en Doom. De regering denkt namelijk dat het agressieve gedrag van de jeugdgangs genaamd 'Maras' veroorzaakt wordt door deze spellen.

■ Wat wij er van vinden? **Wij zouden ook agressief worden** als we zulke ouwe meuk moesten spelen.

■ Er komen **Playboy-games** uit op de Xbox, PS2 en PC. We krijgen er een beetje een punthoofd van op de redactie, al die games met puberale softsex erin. Of we gaan voor de echte porno of we stoppen ermee. Geweld kan niet bloedig genoeg in beeld worden gebracht, maar neuken in een game… hoehoehoe. Zielig.

■ Overigens ook weer treffend dat de Playboy games **niet aangekondigd worden voor de GameCube.**

■ Nog even over de sluipschutters uit Washington. De politie raakt er steeds meer van overtuigd dat **games een rol hebben gespeeld** in het besluit van de twee om mensen neer te knallen. Een van de bewijzen zijn de kaarten die de twee op de crimescene achterlieten. Daarop vergeleken ze zichzelf met God. De politie beweert nu dat dit typisch gamersgedrag is. In online shooters roepen veel gamers die 'on a killerspree' zijn 'I'am God'! Goeiemorgen, tegen zoveel fantasie kan zelfs een aflevering van Baantjer niet op.

■ Vaak krijgen we de vraag **hoe goed we zijn in FPS**. Nou, het potje dat we speelden tegen een van de UT-toppers in Nederland zei wat dat betreft genoeg. Hij killde ons 40 keer, wij hem 0.

■ Mogelijk dat Jan en Boris meer te weten komen in Shanghai bij hun bezoek aan de poorters van Splintercell, maar er schijnt een **extra missie** te komen in de PS2- en NGC-versie.

■ Oké,dus als een game **exclusief** is voor een console dan betekent dat dus dat je na een paar maanden ook de poort kan kopen op andere console met een extra missie erbij. Right!

■ VERVOLGEN OP PIKMIN, ANIMAL CROSSING, MARIO KART /NGC

We wisten al dat ze eraan kwamen, maar onlangs werden ze dan officieel door Nintendo bevestigd: Pikmin 2, Animal Crossing 2 en Mario Kart GC. In Japan worden ze alledrie nog dit jaar uitgebracht.
F-Zero GC, ontwikkeld door Sega, zal trouwens in mei naar Japanse Cubes scheuren, terwijl Square's Final Fantasy Crystal Chronicles voor de lente van 2003 staat gepland.

■ DIGIMON / NGC

Cube-bezitters met een zwak voor wonderlijke wezentjes kunnen in de toekomst niet alleen op jacht gaan naar Pokémon maar ook naar Digimon! Onlangs werd namelijk bekend dat Bandai een Digimon-game in de maak heeft voor de GameCube.
J.J. is al aan het sparen!

■ RTCW CONSOLES: GEEN POORTS! / PS2 / XBOX







De PC hit Return To Castle Wolfenstein van id Software komt naar de PS2 en de Xbox, maar beide onder een verschillende naam. Dat is ook niet zo vreemd aangezien er niet gekozen is voor snelle 1 op 1 poorts. In plaats daarvan maken beide versies gebruik van de specifieke powers van de spelcomputers en komen de games met extra content.
De Xbox-versie heet Return to Castle Wolfenstein: Tides of War, kent co-op en ondersteunt Xbox Live.
De multiplayer plaatst spelers in een teamwedstrijd van Axis versus Allies waarbij verschillende spelersklassen samenwerken om missieopdrachten te volbrengen.
Verschillende speelstijlen variëren van Objective mode tot een team-based Elimination mode. De maps zijn speciaal voor de Xbox gemaakt en kennen gevechten van maximaal acht tegen acht spelers. De voor de Xbox exclusieve split-screen co-op mode laat twee spelers de singleplayer campagne naspelen als B. J. Blazkowicz en Agent One. De singleplayer campagne kan je ook alleen spelen. Naast de PC levels kent de game extra missies in Egypte waar je met Agent One tegen de Nazi's vecht.

Deze extra missies zien we ook terug bij de PS2-versie die de naam Return to Castle Wolfenstein: Operation Resurrection meekreeg. Voor de allereerste keer komt B.J. in contact met Agent One. Dit in een volledig nieuwe campagne en uitgebreidere verhaallijn die beide karakters door Egypte laten reizen om uiteindelijk bij Castle Wolfenstein te eindigen.
Spelers worden tevens beloond met nieuwe items, exclusieve geheimen en speciale bonussen voor het vinden van alle secrets óf door geruisloos vijanden om te brengen. Iedere gevechtssituatie is speciaal gemaakt zodat een stealth benadering ook mogelijk is én dus beloond wordt.

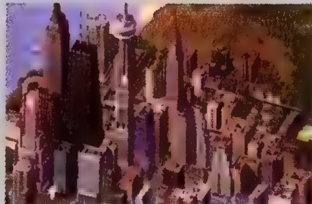




SIMCITY™ 4

Heb je zelf in de hand.











Ontwerp, bouw en bestuur de stad van je dromen.

■ HET LAATSTE NIEUWS OP GAMEGEBIED

ONDER REDACTIE VAN J.J.

■ POWERSPY

■ Het **aantal oudere gamers neemt toe**. Vooral 50 plussers gaan steeds vaker gamen. Goed nieuws voor Ed, kan hij nu eindelijk tijdens de bingo vertellen wat voor werk hij doet.

■ Toch wel een **griezelig idee**, je vader van 56 die "headshot" gilt als ie online iemand te pakken heeft in UT 2003.

■ En dan het meest suffe nieuws van de maand: Warcraft III krijgt in Zuid Korea de adult rating mee. Waarvoor weten we niet, we hebben **geen blote Orc gezien** en er komt meer geweld voor bij Fox Kids TV. Lekker belangrijk zul je denken, maar dat houdt wel in dat deze game niet in de gamescafé's gespeeld mag worden. En laat dat nu de plek zijn waar Koreanen meestal spelen. En als je weet dat Starcraft twee miljoen keer over de toonbank vloog in Z-Korea dankzij die café's, dan begrijp je dat Blizzard niet blij is.

■ DRAGON DRIVE / NGC

Sega komt met Panzer Dragoon Orta voor Xbox, Enix met Drag-on Dragoon voor PS2, en nu komt Bandai met Dragon Drive voor de Cube.
Ook in dit spel neem je vanaf de rug van een fladderdraak je belagers onder vuur. Vliegende draken zijn klaarblijkelijk weer helemaal hot de laatste tijd.



■ TAKE TWO'S TROEVEN



Wat heeft Take 2 allemaal voor ons in petto in 2003 en 2004? Nou, beste jongens en meisjes…dat is niet mis.
Om te beginnen is het officieel bevestigd dat GTA Vice City naar de PC komt. Niet verrassend maar wel erg leuk. Het zal echter niet eerder dan ergens in de zomer worden dat je de straten van Miami ook op je PC schaamteloos onveilig kan maken.
Nog hersenlozer knallen kunnen we in Serious Sam 2 (PC en consoles) die ook in de zomer dan wel de herfst van dit jaar het licht moet zien.
In ieder geval voor oktober van dit jaar moet Hidden & Dangerous 2 (PC en Xbox) uitkomen. Illusion Softworks is nog steeds druk bezig met deze WO II game die een puik maar flink buggy origineel moet overtreffen (zie screens).
Maar dat is nog niet alles, we nemen ook gelijk een kijkje naar 2004 want dan staat Max Payne 2 (voorlopige alleen PC en Xbox) op ons te wachten. Meer informatie is helaas niet bekend over good old Max, al zal niet Remedy Entertainment maar een andere studio zich over de sequel ontfermen.
3D Realms' Duke Nukem Forever (PC) blijft zoals altijd vaag en dus een grote grap. We geloven er eerlijk gezegd niet meer zo in.
Waar we wél in geloven is een nieuwe GTA game! (GTA 4 / GTA San Andreas).
Rockstar neemt echter de tijd en zal niet eerder dan 2004 met een nieuwe GTA game komen die ongetwijfeld online gaat. Yes!





■ FINAL FANTASY 12 / PS2

Veel valt er niet te melden. Eigenlijk willen we ook helemaal geen hype [illegible] rond een spel als we niet nog [illegible]. Onlangs vernamen we echter dat Matsuno, de man achter titels als Final Fantasy Tactics en Vagrant Story en een van de bedenkers van Final Fantasy, director van het project zal worden. Laten we hopen dat hij weer eens een frisse wind door de serie zal laten waaien.
Op [illegible] kun je een trailer zien met wat prerendered en ingame materiaal. Ziet er [illegible] erg veelbelovend uit.



GAMEKINGS KOMT TERUG

Slecht nieuws: GameKings is niet meer op de buis. Goed nieuws: we komen terug in april. Wanneer precies weten we nog niet, maar we willen zeker onze eigen Awards filmen en natuurlijk een grote special van 30 minuten over de E3 maken. Uniek voor de Nederlandse TV.
Anyway, wanneer we precies terug zijn lees je wel in de PU en op de GameKings website. Je weet wel www.gamekings.tv. Mail daar alvast naar toe wat je veranderd zou willen zien in het tweede seizoen.





freecharts

In samenwerking met Free Record Shop

WEEK 1

GAMECUBE

1	-	MARIO PARTY 4
2	1	STAR FOX ADVENTURES
3	4	JAMES BOND 007: NIGHTFIRE
4	3	MEDAL OF HONOR: FRONTLINE
5	5	TIME SPLITTERS 2
6	10	ETERNAL DARKNESS
7	6	FIFA 2003
8	7	HARRY POTTER CHAMBER OF SECRETS
9	-	SUPER MARIO SUNSHINE
10	8	STAR WARS: JEDI OUTCAST

GAME BOY ADVANCE

1	1	HARRY POTTER CHAMBER OF SECRETS
2	3	LORD OF THE RINGS: TWO TOWERS
3	8	PREHISTORIK MAN
4	2	CHU CHU ROCKET
5	4	FIFA 2003
6	5	YOSHI'S ISLAND
7	-	DRAGONBALL Z: LEGACY OF GOKU
8	-	VIRTUAL KASPAROV
9	9	METROID FUSION
10	10	DRIVER 2

PLAYSTATION 2

1	1	THE GETAWAY
2	2	GRAND THEFT AUTO: VICE CITY
3	3	FIFA 2003
4	6	KINGDOM HEARTS
5	-	LORD OF THE RINGS: TWO TOWERS
6	4	DRAGONBALL Z BUDOKAI
7	7	JAMES BOND 007: NIGHTFIRE
8	5	TONY HAWK PRO SKATER 4
9	9	GHOST RECON
10	-	HARRY POTTER CHAMBER OF SECRETS

XBOX

1	1	SPLINTER CELL
2	2	HALO
3	3	MEDAL OF HONOR FRONTLINE
4	4	UNREAL CHAMPIONSHIP
5	5	GHOST RECON
6	6	FIFA 2003
7	10	TONY HAWK PRO SKATER 4
8	7	CHAMPIONSHIP MANAGER '02-'03
9	-	JAMES BOND 007: NIGHTFIRE
10	-	BLINX

PC

1	-	KOLONISTEN VAN CATAN
2	5	MAGIX PLAYER JUKEBOX XXL
3	7	AGE OF MYTHOLOGY
4	2	EMPIRE EARTH
5	6	FOOTBALL MASTERS 2003
6	4	JAMES BOND 007: NIGHTFIRE
7	9	HARRY POTTER CHAMBER OF SECRETS
8	8	OPERATION FLASHPOINT GOLD
9	1	MEDAL OF HONOR SPEARHEAD
10	-	ROLLERCOASTER TYCOON 2

NEWSFLASH

■ **Hitman 2 komt naar de NGC**. Zo langzamerhand kan de discussie of Nintendo zich wel of niet op volwassenen richt gesloten worden wat ons betreft. Dat gebeurt namelijk absoluut.

■ **Hidden and Dangerous 2** komt in het tweede kwartaal van 2003 uit op de PC. Graag zonder bugs dit keer.

■ **FIFA 2003** is al 2,5 miljoen over de toonbank gevlogen, en dat is beter dan PES 2. Skate, je moet dus nog beter je best doen de volgende keer.

■ EA verwacht dat er binnen de kortste keren 500.000 gamers online gaan met **The Sims Online**.

■ TDK komt met een **Mercedez Benz racer** voor de Xbox in het eerste kwartaal van dit jaar.

■ De singleplayer van **Halo op de PC** zal min of meer gelijk zijn aan de Xbox-versie, slechts de tegenstand zal ietsje pittiger zijn omdat je nu eenmaal makkelijker kunt richten met de muis. De multiplayer gaat wel anders worden. Wij denken vooral aan nieuwe maps.

■ Heerlijk nieuws; Kojima heeft aangekondigd dat ie de eerste beelden van **Metal Gear Solid 3** zal laten zien op de aankomende E3. We zijn nu al in training om straks kwijlende Japanners en Koreanen voor de demopods weg te kunnen slaan.

■ Hopelijk is de gameplay van **Worms 3** wel weer ouderwets, want de laatste tijd was de legacy een beetje boel aan het verslappen.

■ De mannen van **GamePower op JimTV** (Belgische lezers weten wel waar we het over hebben), zijn een beetje de lul. Het bleek dat ze reviews op hun site zo ongeveer letterlijk hadden overschreven.

■ Misschien is dat wel slecht en zo, maar hé, veel gamers zeiken er altijd over dat ze door al die verschillende cijfers niet meer weten of een game nu wel of niet goed is. Nu heb je wel **eenheid in het oordeel**.

■ De bonusdisc met de oude Zelda N64 games Ocarina of Time en een 64DD expansion op Ocarina of Time, die je in Japan en de VS bij de nieuwe Cube Zelda kreeg, is **nog niet bevestigd voor Europa**. Ach Nintendo, we zijn het wel gewend, Sony en Microsoft doen het ook wel eens. Trek die gasten maar weer voor.

■ **Mobiel gamen** gaat het volgens de insiders helemaal worden in 2003. Wel, dan mogen ze wel opschieten want we zitten hier nog steeds te snaken op de redactie.

■ Xbox Live kende binnen een week **150.000 gebruikers in de VS**. Sony verkocht inmiddels 400.000 adapters om online te kunnen gaan met de PS2. Wie denkt er nu nog dat online gaming op de consoles niet gaat werken...

■ HET LAATSTE NIEUWS OP GAMESGEBIED

ONDER REDACTIE VAN J.J.

■ COMMENTAAR: BEVOOROORDEELD?



Mensen vragen me wel eens waarom er een Nintendo-logo op mijn been staat en of dit betekent dat ik Nintendo-spellen bij voorbaat hoger beoordeel dan andere spellen. Het zijn begrijpelijke vragen, die ik hier graag beantwoord.
Ik heb die tattoo laten zetten omdat het fenomeen videogame als een rode draad door mijn leven loopt en omdat ik de mooiste game-momenten uit mijn leven heb te danken aan Nintendo.
Al twintig jaar geleden liet het toverwoord Nintendo een glans op mijn ogen verschijnen en volgens mijn vriendin is die glans nog niet verdwenen. Ze heeft dan ook de vreemde gewoonte ontwikkeld om pakjes met langverwachte spellen snel van de deurmat te grissen en onder haar kleding te verstoppen (serieus!).
Toen ik gisteren na een lange sleeppartij eindelijk kon beginnen met Zelda: The Wind Waker voelde ik het weer. Iets tussen ontroering en betovering, iets wat door geestverwanten wel Nintendo-magie wordt genoemd.
Nu wil ik duidelijk stellen dat zeker niet alles wat door Nintendo wordt uitgebracht dergelijke gevoelens opwekt (was het maar waar!) en het is al helemaal niet zo dat ik Nintendo een soort patent op dit soort magie toedicht.
Ik koester net zozeer warme gevoelens voor Sega (Panzer Dragoon, Super Monkey Ball), Capcom (Streetfighter 2, Resident Evil), Rare (GoldenEye, Blast Corps), Sony (Ico) en Konami (Castlevania, Metal Gear Solid).
Ben ik bevooroordeeld? Misschien...
Ik heb een voorkeur voor bepaalde soorten spellen, maar geldt dat niet voor iedereen? Misschien begrijpen twijfelaars me beter als ze zelf eens een game als Metroid of Zelda proberen.
Wellicht zien ze iets glanzen als ze vervolgens in de spiegel kijken.

JURJEN

FABLE DAGBOEK



Een van de leukste aspecten van het werken aan een computergame is te zien hoe een idee in je hoofd vorm krijgt in het spel om uiteindelijk toch net weer even anders tot leven te komen. Dit kunnen we illustreren met een van de wezens uit Fable: the Balverine

Tijdens de ontwikkeling van Fable maakten we een lange lijst met wezens die we in het spel wilden hebben . Ieder wezen kreeg een beknopte omschrijving . Het idee voor de The Balverine kwam oorspronkelijk van Dene en had de volgende omschrijving: "Schotse naam voor 'Night Creeper'. Groot hondachtige mens. Zeer afschrikwekkend met gemene, grote tanden. Grrr."

GEHECHT

Die omschrijving, een gesprek met Dene én een oude schets van een kalender was waar onze artist John vanuit ging.
John maakte de ene na de andere schets. Daarna was hij weken bezig met het modelleren van het wezen en het aanbrengen van textures. Het voordeel van het feit dat een enkele artist van begin tot eind aan een wezen werkt, is dat hij enorm gehecht raakt aan zijn creatie. John kwam bovendien met allerlei leuke ideeën betreffende het gedrag. We kunnen ons nog goed herinneren hoe John mensen in het kantoor besprong en besnuffelde om zelf een idee te krijgen hoe de Balverine zich voortbewoog. Het was dan ook moeilijk voor hem toen we de Balverine doorschoven naar de animatie- en programmering-teams.

KIPPENVEL

Daar besloten we verder hoe de Balverine zich zou bewegen en gedragen. We wilden dat Balverines in groepen zouden jagen en dan voornamelijk 's nachts. Spelers moesten de Balverines van ver horen huilen naar de maan. Ze moesten ook de neiging hebben zich te verschuilen in het hoge gras en de schaduw waar ze op nietsvermoedende mensen wachten. Om vervolgens met wijd opengesperde ogen hun slachtoffer te omringen en die dan bot voor bot te ontleden.
We zijn dan ook trots te melden dat toen een tester voor de eerste keer geconfronteerd werd met de Balverines hij zich bijna doodschrok. De kwaliteit van een game is namelijk af te lezen aan de hoeveelheid kippenvel die het veroorzaakt.

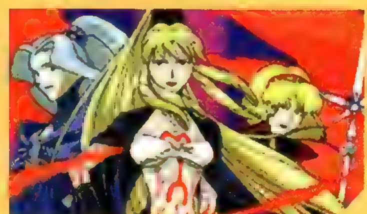






■ LUNAR LEGEND / GBA

Liefhebbers van mobiele RPG-tjes hebben alweer een titel om naar uit te kijken. Lunar Legend is een soort vereenvoudigde versie van de Lunar-games die op de Sega CD en PlayStation furore maakten, en de avonturiers die deze RPG's voltooiden weten dat de Lunar naam misschien niet erg bekend is maar wel garant staat voor kwaliteit.
De vereenvoudigingen die voor de GBA zijn doorgevoerd betreffen voornamelijk het gevechtssysteem (om het toegankelijker te maken voor de massa), terwijl de filmpjes begrijpelijkerwijze zijn vervangen door in-game scènes en stilstaande plaatjes.



COUNTER-STRIKE: CONDITION ZERO / PC

Als geen enkele team based multiplayergame er dan in slaagt het bejaarde Counter-Strike van zijn voetstuk te stoten, dan moeten ze het zelf maar doen. Alhoewel Condition Zero zich voornamelijk focust op de single-player, denken wij dat de gameplay en de maps van de multiplayer wederom de standaard gaan zetten.

What's the deal? CS: CZ moet de multiplay-ervaring van CS voor single-player-spelers bereikbaar maken. Elke missie is een stand-alone scenario waarin je samen met je teambots de opponent moet verslaan.

Zodra CS: CZ gereleased is (Joost mag weten wanneer), komen er beetje bij beetje gratis patches die de multi-player mode van CS up to date brengt met CZ. De nieuwe maps en wapens zijn dan bruikbaar.

CS: CZ heeft wel wat last van uitstelritus, helemaal nu de game van ontwikkelaar is geswitcht. Werkte eerst Gearbox aan het spel, nu gaat Ritual Entertainment er mee aan de slag. Reden, Gearbox had het een beetje gehad met het maken van add ons (voor Half-Life) en singleplayer-versies van bestaande spellen. Ze wilden eens iets origineels maken.

Ritual mag de game nu afmaken onder scherpe controle van Valve. Wat die laatste gasten aan het doen zijn, weet niemand, je hoort nooit meer wat van Half-Life 2. Mogelijk dat de komende E3 hier verandering in gaat brengen.



RETURN TO WOLFENSTEIN: ENEMY TERRITORY / PC

Return to Castle Wolfenstein werd bij ons enthousiast ontvangen. Een goede en vooral grafisch fraaie shooter, die echter nergens echt vernieuwend was. Ook de mulitplaymaps zijn veelvuldig gebruikt.

De add on die begin dit jaar moet uitkomen, Enemy Territory, zal ook weinig revolutionaire actie bevatten. Gewoon weer fraggen met Blazkowicz.





Hij moet op zoek gaan naar de bloedschone agent Two, die gevangen zit in Frankrijk en daarbij kan het niet natuurlijk anders of er moeten ook geheime wapens van de Nazi's gemold worden. In de add on zullen een paar kleine vernieuwingen doorgevoerd worden. Zo kun je in plaats van de Campaign Mode ook de missies los van elkaar spelen in de Objective Mode. Ook kun je alle multiplaymaps met bots afwerken, in de coop- of de individuele mode.

HET LAATSTE NIEUWS OP GAMESGEBIED

ONDER REDACTIE VAN J.J.

RPG VAN CAMELOT IN 2003 / NGC

Al eerder berichtten we over het mogelijke verschijnen van Golden Sun op de GameCube en onze hoop is weer een graadje gestegen nu Camelot (de ontwikkelaar van Golden Sun op de GBA) heeft aangegeven dat ze in 2003 naast Mario Tennis en Mario Golf ook een RPG zullen uitbrengen op de Cube.
Een titel willen ze nog niet noemen maar het zou ons niet verbazen als één plus één ook in dit geval twee is.

UITSLAG XBOX PRIJSVRAAG

In PU nummer 12 stond een prijsvraag waarin werd gevraagd een foto van jezelf op te sturen waarop je het Xbox gevoel uitbeeldt. Hoofdprijs was een Xbox en de winnaar is daarvan is: Alwin Voets.

Blinx winnaars: Joey Tocino, Robbie Somers, Leon Zervos, Frank Assen, Remko Kram, Jorden Paauwe en Sascha Broeders, Eric Van Cotthem, Raymond Smits, Thijs vd Tuin, Christian van Nimwegen.







ONIMUSHA TACTICS / GBA

Naast een hele rits RPG-tjes worden er ook meer en meer strategy-games aangekondigd voor de GBA. In Advance Wars bleek al dat dit genre uitstekend werkt op de GBA, dus we zijn er niet rouwig om dat naast Final Fantasy Tactics en Fire Emblem nu ook Onimusha Tactics is aangekondigd voor Nintendo's mobieltje.
Verwacht strategische oorlogsvoering in het oude Japan, met hoofdrollen voor Samurai-achtige vechtersbazen en mythische monsters.
Verder weten we dat je in de huid van Onimura kruipt, een jonge held, die bloed van een duivel in zich heeft. Je grootste vijand is net als in de Onimusha games, Lord Nobunga.
Capcom brengt de game begin dit jaar uit in Japan, waarschijnlijk spoedig gevolgd door westerse releases.





POSTERS

MIDNIGHT CLUB 2
Van de makers van GTA komt de lekkere relaxte racer Midnight Club 2.
PS2 februari 2003 / PC en Xbox lente 2003



SIM CITY 4
Besproken in deze PU en goed voor een 89.
PC maart 2003



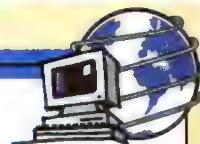
FORUMQUOTES



Wij wilden van jullie weten waarom de PS2 zo'n ontiegelijke voorsprong heeft genomen op zijn twee concurrenten.

Angel: PS2 heeft zo'n voorsprong door de PSX die de N64 had verslagen en doordat ie veeeel eerder uit kwam.
Child_Of_Bodom: Op het moment is het aanbod aan (top)games voor de PS2 groot, en daarmee doe je dan ook nooit een miskoop, je weet wat je kunt verwachten. Daarentegen zijn "jonge" consoles zoals de GC en de XBOX nog in de fase waar ze zichzelf moeten bewijzen. Enkele goede (lauch)titels is niet voldoende voor een goede toekomst, dit heeft Sega wel bewezen met de Dreamcast.
Friek: Vanwege het succes van de PSX. Als je een PSX had, hoorde je bij de clan. Had je het goed voor elkaar. Nu borduren ze even verder daarop (dus puur image).
Smooth_Sultan: Vooral de bekendheid (voor veel mensen is "PlayStation" een synoniem voor console), dankzij het succes van de PSX en de reclames op belangrijke momenten, zoals voor grote voetbalwedstrijden.
Dummy:
1 Hij is veel eerder uitgekomen.
2 Lift mee op succes van de PSX.
3 Als ouders een spelcomputer voor hun kids kopen, gaan ze gelijk voor PS2 vooral door naamsbekendheid.
4 Groot aantal games waaronder veel goeie maar ook baggerspellen.
5 Veel aanbod in winkels.
Focus: In de speelgoedwinkel worden de niet-kenners (de n00bs zeg maar) heel gemakkelijk in de richting van de PS2 geduwd.
Gerudo_Thief: Omdat een hoop mensen dom zijn.
Soepkip:
1) De PlayStation-naam.
2) Mogelijkheid tot gebrande games spelen.
3) Groot aantal bestaande games.
Evil_Pannenkoek: Vanwege het imago: mensen denken "de PSX was goed, dus zal de PS2 ook wel goed zijn!", ook omdat gewone gamers (niet de hardcore) niet kijken op een polygoontje meer of minder, dat die Xbox betere graphics heeft kan ze geen reet schelen!
Soulfly_3: Als men het over consoles heeft in de media e.d. wordt al snel de Sony PlayStation genoemd. Op de een of andere manier associëren mensen het begrip console al snel met een PlayStation i.p.v. met Nintendo of Xbox.
John64: De PS2 heeft zo'n voorsprong omdat bladen zoals de PU meehielpen aan de grootste hype ooit.

ONLINE GAMEN



DEMOCHECK

RALLISPORT CHALLENGE

Een zeer uitgebreide demo van deze van Xbox naar PC gepoorte rallygame. Genieten van twee time-attack tracks (Safari en Pacific) en twee races met tegenstanders (North Hill Circuit en Lakepoint Ring). Plankgassen doe je met de Ford Focus Cossworth, de Mitsubishi Lancer EVO VI, de Peugeot 206 en de Subaru Impreza WRX.
Score: ★★★★★
www.microsoft.com/games/PC/rallisport_challenge.asp#trialVersion



WAR & PEACE

Oorlogen ten tijde van Napoleon. Deze game mixt RTS en Civilization gameplay en doet dat niet onverdienstelijk. Minpuntje: de demo duurt per keer maar 30 minuten.
Score: ★★★☆☆
www.3dgamers.com/dl/games/warpeace/war_and_peace_demo.zip.html

SPLINTER CELL

De PC-versie van de Xbox killergame ziet bijna het licht. Dit voorproefje is slechts een korte demo maar geeft wel fraai weer hoe mooi de lichteffecten en stealth kunstjes van geheim agent Sam zijn.
Score: ★★★☆☆
www.splintercell.com/us/demo.php

VIETCONG

De preview van deze game lees je elders in deze PU. Wil je de mulitiplayer alvast checken? Dat kan maar pas wel op; door de camouflagekleuren zie je je tegenstanders nauwelijks.
Score: ★★★★☆
www.vietcong-game.com

IMPOSSIBLE CREATURES

Een weirde RTS van de makers van Homeworld. Alles draait hier om het klonen van dieren waarbij je verschillende beesten met elkaar mengt zodat je tot de meest vreemde wezens komt.
Score: ★★★★☆
www.microsoft.com/games/pc/impossible-creatures.asp

ETERNAL SILENCE

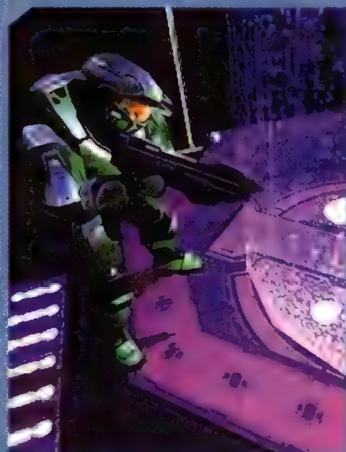


Eternal Silence is een ambitieuze BF 1942 Mod die de gameplay van EA's online WO II knaller tot leven wil laten komen in de ruimte, spelend als een arcade space-sim waarbij je ruimteschepen van de vijand kan enteren. Ook gevechten binnenin schepen staan op het menu, net als confrontaties op de planeet.
Een zeer leuk idee en de moeite van het volgen meer dan waard. Meer informatie vind je op
http://esmod.bfcentral.com/about.php

ONLINE FLASH

■ Tribes 3 heeft groen licht gekregen van Sierra. En dat is opmerkelijk omdat Tribes 2 vol met bugs zat en veel oorspronkelijke Tribes 2 ontwikkelaars ontslagen zijn.

■ De ontwikkeling van Halo voor de PC ligt lekker op stoom. Deze FPS moet een van de knallers op PC worden voor Microsoft. Gearbox heeft de singleplayer content van de Xbox zo goed als af en is nu volledig aan de gang met de multiplayer.



■ From Software's MMORPG Thousand Land komt in Japan later dan verwacht uit. Vanaf 28 maart 2003 kunnen Japanse gamers zich pas uitleven in het spel met duizend landen of 1000 spelers in een land? Oorspronkelijk zou deze titel al op 15 januari 2003 (de launchdatum van Japanse Xbox Live) verschijnen.

■ Sony Online Entertainment heeft de officiële releasedatum van haar MMORPG Star Wars Galaxies bekend gemaakt. Op 15 april gaat het spel online en zullen duizenden gamers tegelijkertijd tegen elkaar gaan knokken in het Star Wars universum. Dat gaat heel wat mensen slaap kosten. Meer info op *http://starwarsgalaxies.station.sony.com*.

■ De eerste berichten over de PS2 online zijn wisselend. SOCOM: US Navy Seals doet het goed in Amerika maar dat is deels te danken aan de puike singleplayer. Online hebben de servers het moeilijk zwaar en wordt de game geplaagd door enorme vertragingen.

■ Onder het kopje 'nogmaals mosterd na de maaltijd' volgt Blizzard het spoor van Illusion Softworks. Brachten die een demo van Mafia veel later uit dan de release van de game, onlangs kwam Blizzard met een demo van Warcraft III, terwijl de game al diverse maanden in de winkel ligt.

■ The Sims Online is door de pers met gematigd enthousiasme ontvangen. Naast beoordelingcijfers als dikke achten staan schamele zesjes. Onze Belgische collega's van PC Gameplay gaven de game slechts 67 en noemden het een "veredelde chatbox".



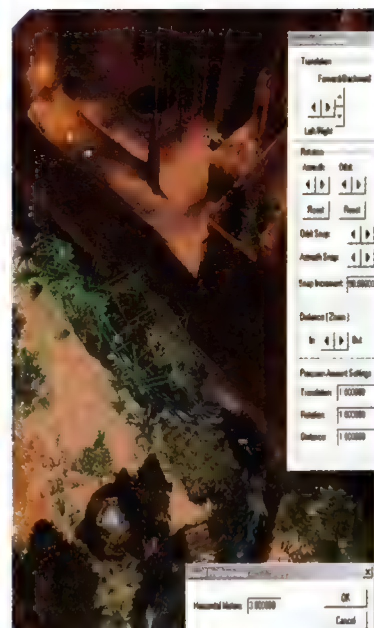
MODS & MAPS

■ Fanatieke Unreal Tournament spelers die ook wel eens een mod downloaden, kennen wellicht de UT mod Strike Force waarin de good guys knallen tegen de baddies (terroristen) en andersom. Versie 1.80 is inmiddels (bijna?) bereikt en zal waarschijnlijk de laatste versie voor UT zijn. Daarna komt namelijk Strike Force voor Unreal Tournament 2003.

■ Inmiddels in tha house: Soldier 9's realism mod voor Battlefield 1942. Versie 2.1 kent weer vele nieuwe features. Soldier 9's realism mod wil BF 1942 nog heftiger laten spelen, vervangt voertuigen en past de firepower aan.

■ De 1.2 patch voor NOLF 2 moet iedereen die de game een warm hart toedraagt nu downloaden. Waarom? Naast een aantal verbeteringen krijg je Deathmatch multiplayer die tot voor kort niet gespeeld kon worden.
Een bijbehorend Deathmatch map-pack laat je in verschillende locaties knallen. Surf dus nu naar www.nolf2.com/downloads.html

■ Microsoft en GPG kwamen onlangs met een nieuwe versie van de toolkit voor Dungeon Siege. Deze update upgrade je versie van 1.1 naar 1.1a . De nieuwe toolkit bevat bugfixes en ondersteunt Discreet's GMax 1.2 software. Het gratis te verkrijgen GMax is vereist om de Dungeon Siege editor te gebruiken. Meer info: www.dungeonsiege.com



GAMECUBE

SCORE 98

GRAPHICS	REPLAY	GAMEPLAY
10	8	10



METROID PRIME

Retro Studios / Nintendo / Tel: 030-60971000 / www.nintendo.com





Niet eerst de bijschriften lezen, sukkel. Dit verhaal is veel belangrijker.

Men neme vijfenveertig Amerikaanse spelontwikkelaars, stuk voor stuk ervaren jongens die los van elkaar werkten aan games als Diablo II, Half-Life, Crimson Skies, Turok, Unreal Championship en Total Annihilation. Voeg daarbij vijftien Japanners, Nintendoids die ons leven verrijkten met games als Ocarina of Time, Pilot Wings, Super Metroid en, uh, Kid Icarus. Zet het hele zootje drie jaar lang onder hoge druk... en er gebeuren wonderlijke dingen.

Assen is niet de meest opwindende plaats om je leven door te brengen. Gisteren een uur door het bos gezworven en geen reuzenspin gezien. Draken? Volgens mij zijn ze uitgestorven! Verborgen tunnels die leiden naar griezelgrotten vol mythische monsters en fabelachtige schatten? Nou, het zou best kunnen hoor, maar ik heb er nog nooit eentje gevonden. Ik zie dan ook geen enkele reden meer om mijn zwaard nog uit de kast te halen. Ja, misschien om van tijd tot tijd eens een schone vrouwe in nood te helpen, maar daar houdt het dan ook wel mee op.
Nee, om te leven als een held, om de dingen te doen waar iedereen van droomt, ben ik aangewezen op het fenomeen videogame. Liefst eentje met de kwaliteit van Metroid Prime.

BETOVEREN

Niet iedere game kan je betoveren. Niet iedere game geeft je de illusie dat je daadwerkelijk door gevaarlijke oorden zwerft, terwijl je eigenlijk gewoon een beetje je tijd zit te verdoen, starend en steunend naar een breedbeeldbuis met een dom stuk plastic in je hand. De games die me werkelijk weten aan te grijpen, die me moeilijker laten ademen als het spannend wordt, waarvan de fantastische ervaringen 's nachts nog resoneren in mijn slaap, het zijn er niet veel.
Het machtig mooie Ico slaagde er in, en dit was dan ook mijn favoriete game van 2002. Ik kijk erg uit naar de nieuwe Zelda, natuurlijk. Toch kan ik me op dit moment niet voorstellen dat de heftigheid van mijn ervaringen in Metroid Prime door Zelda of welk spel dan ook in de nabije toekomst wordt overtroffen.

WAARSCHUWING

Je staat natuurlijk te springen om allerlei concrete details te krijgen over Metroid Prime; missies, wapens, visuele details, levelstructuur, dat soort dingen. Ik ga daar ook zeker nog wat over vertellen, want dat is mijn werk. Toch denk ik dat je het lezen van de complete review het best kunt bewaren totdat je de game voor zo'n 40% hebt voltooid (iets wat je al snel een uur of vijftien zal kosten).
In Metroid Prime draait alles namelijk om het bekend maken van het onbekende, de ervaring dat je eenzaam afdaalt in een wonderlijke wereld, met gevaren en mysteriën om iedere hoek. Het spreekt voor zich dat alles dat ik hier alvast over mijn ervaringen in dit spel vertel, afdoet aan de ervaring die jij zou kunnen hebben. Het is moeilijk om je te verwonderen over iets dat al bekend is. Bij deze ben je gewaarschuwd.

NOODSIGNAAL

In Metroid Prime wordt niet gesproken. Er verschijnen soms korte filmpjes waarin je de hoofdpersoon Samus een stukje ziet wandelen of om zich heen ziet kijken, bijvoorbeeld bij het betreden van een nieuw gebied of als ze op het punt staat een eindbaas te ontmoeten. Maar daarbij zegt ze niets en er wordt in het spel ook vrijwel niets 'zomaar' verteld (de computer in je pak geeft slechts info over de omgevingen als je er om vraagt).
Het enige dat je weet als je het spel begint, is dat je een noodsignaal hebt ontvangen van een onbekend ruimtestation dat rond de planeet Tallon IV cirkelt. Je ziet een klein ruimtescheepje landen op het dek van dit station. Samus stapt uit, natuurlijk gehuld in haar stoere ruimtepak. De camera wordt in haar helm geschoven, en daar sta je dan.

VEELZIJDIG

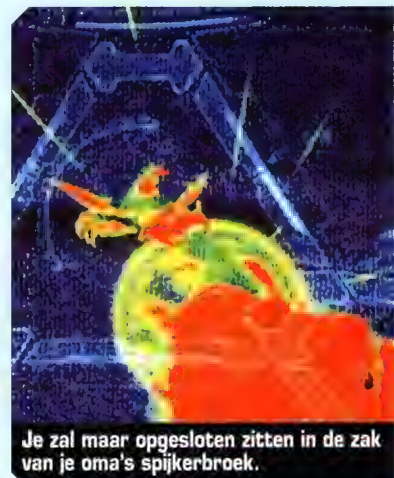
Je gezichtsveld is aan de zijkanten gebogen, alsof je daadwerkelijk door het vizier van een ruimtehelm kijkt. Tekstjes die op de binnenkant van je vizier worden geprojecteerd helpen je een beetje op weg. Deuren open je door erop te schieten, je kunt een speciaal vizier gebruiken om voorwerpen te scannen en je kunt jezelf oprollen tot een balletje om door nauwe openingen te rollen.
Al snel kom je ook de eerste vijanden tegen, en leer je hoe je je vizier op hen kunt vastzetten, zodat ze niet meer zijn te missen.
Zo vind je een lineaire weg door de kamers van het ruimtestation, in iedere kamer leer je wel weer iets over de diverse mogelijkheden van je supersonische ruimtepak.
In de kern van het ruimteschip stuit je op een soort eindbaas. Dit wezen laat zich relatief gemakkelijk verslaan, maar daarna breekt de hel los. Het ruimtestation staat op punt van exploderen! Sirenes joelen, jengelende muziekjes proberen je zenuwen te slopen, muren knallen uit elkaar en een timer in beeld loopt angstwekkend snel terug naar nul. Haastig probeer je een weg uit de instortende ijzermassa te vinden. Uiteindelijk lukt het je wel, maar niet nadat een explosie de meeste functies van je ruimtepak onklaar heeft gemaakt. Als je weer op het dek van het ruimtestation bent aangekomen, ontmoet je een soort vliegende dinosaurus met een metaalachtige huid, vingers als messen en helgele ogen. Het wezen slaakt een woeste kreet als hij je ziet. Geen vriendelijke gozer, stel je vast. Was het misschien zijn bedoeling je samen met het ruimtestation op te blazen? Gierend suist het wezen naar het oppervlak van Tallon IV. Natuurlijk spring jij snel in je ruimtescheepje om hem te volgen.

ACTIEVE ROL

Er is dan al heel wat gebeurd en je hebt vrijwel overal actief aan deelgenomen. Het is een vorm van verhaal vertellen die me goed bevalt. De meeste van dit soort actie/avonturenspellen maken gebruik van het wandel-van-filmpje-naar-filmpje-model, waarbij je eigen belevenissen vaak niet meer zijn dan het overwinnen van de problemen tussen de verschillende filmpjes. Is het niet veel fijner om een meer actieve rol te spelen in het verhaal?
Mensen die Half-Life of Unreal hebben gespeeld weten hoe een interactieve proloog je in een spel kan zuigen. Want inderdaad, de actie in het ruimtestation was niet meer dan een proloog, bedoeld om het avontuur op Tallon IV in te leiden. Dit intro heeft je laten wennen aan de besturing en iets laten zien van wat je kunt verwachten.
Je werkelijke ontdekkingsreis vind in zijn geheel plaats op Tallon IV. In feite is deze planeet één groot level dat is opgebouwd uit honderden kleine compartimenten die allemaal met deuren en liften aan elkaar zijn verbonden. Een zeer goed werkend 3D-kaart-systeem zorgt dat je de weg niet kwijtraakt, terwijl het ont-



Wedden dat je dit bijschrift eerder las dan het verhaal.



Je zal maar opgesloten zitten in de zak van je oma's spijkerbroek.



Zo'n game verdient een 98; dat druipt er vanaf...


Dit heeft verdacht veel weg van de echo van een drie maanden oude vrucht. Ik zou abortus overwegen.


"Die heeft een bui regen aan zijn reet hangen", zou mijn vader gezegd hebben.


Een strak pannetje, hoor.

breken van laadpauzes je het gevoel geeft daadwerkelijk vrij door de uitgestrekte omgevingen te kunnen reizen.

PLAAGSTOOTJES

Je ziet ze meteen na landing op Tallon IV: plaatsen waar je niet bij kunt. Je ontdekt een plaats waar je als balletje vast wel doorheen zou kunnen rollen, jammer dat de Morphing Ball-functie van je pak kaduuk is gegaan tijdens de explosie in het ruimtestation. Je ziet een deur die te hoog is om te bereiken. Hoe kom je daar? En wat zit erachter? Dit soort plaagstootjes motiveert je om op zoek te gaan naar de wegen die je al wel kunt betreden, om te verkennen en te avonturieren.
Zo reis je door weelderige, telkens wisselende omgevingen vol buitenaardse flora en fauna, waarvan de meeste je vijandig zijn gezind. Vaak moet je eenvoudige puzzeltjes oplossen om verder te kunnen, soms ook heerlijk originele breinbrekers.
Je behendigheid wordt tevens aardig op de proef gesteld, bijvoorbeeld als je het vermogen om in een balletje te veranderen hebt hervonden en bommen kunt plaatsen om hogerop te stuiteren.
Zal ik ook al wat vertellen over de halfpipe-achtige constructies? Of de Spider Ball? Grappling Beam? Nee, dat zoek je zelf maar uit. Wel wil ik nog even het fenomeen eindbaas aantippen. Je denkt dat je wel eens een echt heftige eindbaas hebt verslagen? Dat je een keiharde strijd hebt geleverd met een torenhoge nachtmerrie, dat je tot het uiterste moest gaan om deze gruwel te vernietigen? Droom lekker verder...

ILLUSIE

De graphics zijn door het hele spel heen van een uitzonderlijk hoog niveau. Er is nergens bespaard op details, werkelijk iedere gang of kamer kent weer geheel eigen elementen en alles beweegt heerlijk vloeiend over je beeldscherm, zonder trillende achtergronden, inclusief realtime lichteffecten.
Een spel van deze visuele klasse is tot op heden nog op geen enkel spelsysteem verschenen en dan heb ik het alleen nog maar over de technische aspecten. Qua artwork en architectuur, meer subjectieve onderwerpen, reken ik Metroid ook zeker tot mijn persoonlijke favorieten, samen met Ico, Ocarina of Time en Majora's Mask. Kijk toch eens hoe prachtig die tempels zijn neergezet, hoe vlinderachtige wezentjes dartelen in het zonlicht, hoe je ruimtepak steeds breder en stoerder wordt...
Het idee dat je de omgevingen door een vizier bekijkt wordt versterkt door de invloed die de omstandigheden in de buitenwereld op dit vizier uitoefenen. Kijk maar eens wat er met je vizier gebeurt als je uit het water springt, als je bevriest, als er ruimteslijm tegenaan spat, als er een projectiel tegen knalt, als er zich elektrische bronnen in je omgeving bevinden en als je je door hete, vochtige of koude omgevingen verplaatst. Wauw! Alles wordt op je vizier geprojecteerd, waardoor je soms het zicht op prachtige wijze wordt ontnomen.
Dit soort dingen voegt enorm veel toe aan de illusie daadwerkelijk door de ogen van de hoofdpersoon te kijken. De visuele details in dit spel functioneren niet enkel als oogsnoep, ze spelen een grote rol in het versterken van de illusie dat je daadwerkelijk 'van de wereld' bent. Je moet het zien om het te geloven.
Ondertussen worden je oortjes verwend door alweer zo'n machtig meeslepende soundtrack van Kenji Yamamoto (de voornaamste muziekmaker bij Nintendo, onder andere geroemd voor de soundtracks van Super Metroid en Ocarina of Time) en geluidseffecten die altijd perfect op hun plaats vallen.
Ik raad ook af om de game met een Wave Bird te spelen (die vogel kan niet trillen), want zelfs de treffend geregisseerde schokken en trillingen in je hand voelen beter en passender dan je gewend bent. Of voelt dat slechts zo?

NATUUR VS TECHNOLOGIE

Tijdens je ontdekkingsavontuur dring je steeds dieper door in de mysterieuze onderbuik van de planeet. Door onderweg planten, wezens en allerhande voorwerpen te scannen, verschijnen beschrijvingen in beeld, waardoor je steeds meer inzicht krijgt in de gebeurtenissen die lang geleden en recentelijk op Tallon IV hebben plaatsgevonden.
De ambivalente botsing/samensmelting tussen natuur en technologie is een soort hoofdmotief in dit spel, en als je goed oplet zie je dit overal in terug. Zo probeerden de spirituele Chozo hun technologie te gebruiken om dichter bij de natuur te komen, terwijl de ruimtepiraten de natuur slechts gebruiken om hun technologie te voeden. Zelf ben je een goed


Nee hè, is er weer iemand buiten de piste aan het skiën.


Had nou maar kindervuurwerk gebruikt!

voorbeeld van een constructieve samenwerking tussen natuur (je lichaam) en technologie (je ruimtepak). Hiervan zie je een soort neerslag in de luisterrijke omgevingen, waarin organismes samensmelten met mechanismen.
Je zou kunnen stellen dat er geen verhaal in Metroid Prime zit, maar dan zul je ook moeten concluderen dat er geen verhaal in je eigen leven zit. Dat je het verhaal in Metroid Prime moet ontdekken door ernaar op zoek te gaan is naar mijn mening juist een grote verworvenheid. Het wordt nu eens niet voorgekauwd door tweederangs stemacteurs die proberen synchroon te lopen met wiebelende polygonenmensen.
Als je bereid bent er een beetje moeite voor te doen, ontdek je in Prime meer verhaal dan in welk spel dan ook en het is allemaal een stuk boeiender en intelligenter geschreven dan we in videogames gewend zijn.

DISCUTABEL

Er valt weinig of niets op dit spel aan te merken. Je kunt echt merken dat de ontwikkelaars bij Retro en Nintendo alle tijd hebben genomen om voor ieder probleem naar de beste oplossing te zoeken en dat ze nog veel meer tijd hebben gestoken in het finetunen van ieder spelelement. Hierdoor voel je je als gamer vaak heerlijk verwend, zo van 'tof dat ze daar ook aan gedacht hebben!'.
Toch zijn enkele artistieke keuzes discutabel. Het feit dat je alleen kunt saven in speciale save-centrales, dat je vaak moet backtracken door reeds verkende gebieden en dat de game zich anders laat besturen dan de meeste first person-spellen bijvoorbeeld.


"Gelukkig vandaag m'n thermo-slipje aangedaan."

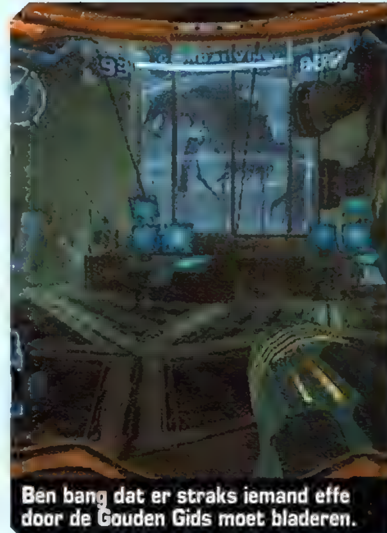

"Hoewel nu het zweet met stralen door m'n naad loopt!"


Zo'n pak lijkt me wel wat voor de Asser feestweek.

Persoonlijk heb ik hier weinig hinder van gehad, sterker nog, als ik het spel op ieder gewenst punt had kunnen saven, als ik met een handig teleport-systeem ineens naar elke gewenste locatie had kunnen springen en als de besturing identiek was geweest aan die van de doorsnee first person shooter, dan had ik het op alle drie punten een minder spel gevonden.
Het enige dat naar mijn mening echt iets had toegevoegd aan de spelervaring, was een knoppenfunctie waarmee je instant 180 graden had kunnen draaien, zoals in de laatste Resident Evil-games. Dit is zeker een gemis in de latere, hectische gevechten, het duurt gewoon te lang om naar een belager achter je te draaien.

GEEN WISKUNDE

Ik kan me best voorstellen dat sommige spelers het spel te moeilijk vinden, of te gemakkelijk, te lang, te kort, te veel trouw aan de Metroid-serie, te weinig trouw aan de Metroid-serie... Dat zijn allemaal meningen die ik respecteer. Op deze plaats gaat het echter om mijn mening en die is als volgt.
Dit is een van de zeldzame spellen die me van begin tot eind heeft aangesproken en vastgegrepen. De illusie 'dat ik daar was', dat mijn daden zin hadden, dat ik langzaam maar zeker toewerkte naar een climax, bleef tot het eind overeind.
Het beoordelen van videogames is geen wiskunde. In mijn totaalcijfer probeer ik mijn totale emotionele ervaring van dit spel in al zijn facetten tot uitdrukking te brengen, en daarom beloon ik dit spel met 98 punten. De enige score die voor mijn gevoel terecht is.


Ben bang dat er straks iemand effe door de Gouden Gids moet bladeren.

METROID PRIME EEN FEEST

Metroid gameplay in een 3D jasje? Ik zette er mijn vraagtekens bij, zou dit niet gewoon uitlopen op een oerdegelijke first person shooter? Zouden deze 'Amerikanen' de feel van Metroid ooit kunnen vertalen naar de next-gen console? Vragen die door mijn hoofd bleven spoken, totdat ik de game van Jurjen mocht 'lenen', want vanaf dat moment sloot ik mij voor de buitenwereld af. Ik hoorde niets meer, wist niet of ik nog wel leefde, of ik nog at, of ik nog sliep. Ik was mezelf niet meer, ik was... Samus Heerlijk zoals Retro het principe van Metroid heeft weten te vertalen naar 3D. Het is echter wel even wennen want in plaats dat je het tweedimensionale overzicht hebt, loop je af en toe verdwaasd rond te draaien op zoek naar mogelijke oplossingen voor je problemen. Gelukkig is dit eerder gewenning dan dat het problematisch is.
Het is een feest om in de huid van Samus te mogen kruipen, ook als je nog nooit van Metroid hebt gehoord. Jammer alleen dat het nog een maandje of twee wachten is voordat hij in de Nederlandse winkels ligt. Zucht.
JEROEN 

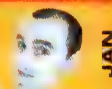

Soms denk ik wel eens, werkte ik maar voor zo'n blaadje dat geen bijschriften doet.


Heb je alles gehad, gaan ze ook nog eens Batman waarschuwen!

PC

Pterodon / Illusion Softworks / Take 2 / Tel: 020-6551177 / www.vietcong-game.com

VERWACHT: Q1 2003



Vietcong heeft the looks, the brains en the balls om een hele grote shooter te worden. Of de gameplay het waarmaakt, lees je binnenkort.



VIETCONG

Vietcong neemt je mee naar de dampende jungle van Vietnam. Wie is er klaar voor deze spannende Tour Of Duty?

Het jaar 2003 is nog maar net begonnen of er komt al een shooter om de hoek kijken waar veel van wordt verwacht. Vietcong werd afgelopen zomer plotseling aangekondigd en is inmiddels al bijna klaar. De titel heeft dus weinig tijd gehad om een hype op te bouwen, al zou ik nog enige vertraging incalculeren
Het is niet de eerste keer dat game-developers Pterodon en Illusion samenwerken; ze deden dat eerder voor Flying Heroes. Werd die titel een grote flop, voor Vietcong zijn de voortekenen gunstiger. De eerste screens deden mij sidderen van genot. Ook de schaarse informatie die mondjesmaat binnendruppelt, klinkt als muziek in mijn oortjes.


"Als wij nou eens Suri name en jij Viet nam."


Je kunt nog goed zien waar die dikke Amerikaanse piloot terecht is gekomen.

Onlangs legden we de makers van de game op de pijnbank, en na een hardhandig verhoor kregen we een goed beeld van deze VC knaller in wording.

KNALLEN & SLUIPEN

In deze broeierige first-person shooter speel je de Special Forces Sergeant Steve R. Hawkins die verschillende missies tijdens de Vietnam oorlog tot een succes moet brengen. Dit doe je samen met een team van Special Force soldaten.
Het is echter niet zo dat je, zoals in Hidden & Dangerous, steeds kunt switchen tussen verschillende teamleden. Jij (Hawkings) bent de baas en je geeft via eenvoudige commando's leiding aan de overige vijf.
Deze NPC's hebben volgens de makers een zeer realistische A.I.. Ze zijn prima in staat zichzelf te verdedigen, naar de grond te duiken, zich achter bomen te verschansen, te bukken en jou dekking te geven. Andere missies voer je moederziel alleen uit en dan heb je alleen je wapens en skills om op terug te vallen.
Zoals het er nu naar uitziet zullen de twintig missies redelijk in balans zijn. Dus de helft solo en de andere helft met je team. Dit geldt ook voor de manier van spelen. Soms is het 't beste om zo snel mogelijk ergens binnen te vallen waarbij je voortdurend de vinger aan de trekker houdt. Een andere keer is stealth een betere optie om onopgemerkt een POW kamp binnen te sluipen. Denk aan de coole jungle missies uit SOF 2, alleen dan een hele game lang en nog mooier én realistischer.
De gameplay is een stuk minder arcade dan bij andere shooters. Eén rondvliegende kogel tussen je ogen en het is bye, bye. Uiteraard kun je wel een paar minder ernstige schotwonden oplopen en vaak is er een medic in de buurt die jou kan verzorgen, zodat onrealistische power-ups achterwege kunnen blijven.

GROENVOER

Realisme is iets dat de makers sowieso hoog in het vaandel hebben staan en dan met name gerepresenteerd in sfeer en looks.
Om die realistische feel te bewerkstelligen, heeft Pterodon bizar veel onderzoek gedaan. Zo riepen ze de hulp in van wapenexperts om er zorg voor te dragen dat de wapens er authentiek uitzien en zich gedragen als schietgerei uit die tijd. Daarnaast is gesproken met Vietnam-veteranen over hun ervaringen en met Spec Ops.
Om de jungles en oerwouden zo goed mogelijk vorm te geven, is er zelfs een team naar Vietnam vertrokken om daar bomen, planten en struiken te fotograferen en te filmen. Zo konden de artdesigners steeds terugvallen op de 'real thing'. En daar bleef het niet bij; botanische tuinen werden bezocht, biologen geraadpleegd, fotoboeken nog eens extra uitgeplozen... en dit allemaal om de zwetende, dampende jungle, met zijn dikke bladeren en diverse flora zo goed mogelijk in beeld te krijgen.
Afgaande op de eerste beelden en indrukken, lijkt dat goed gelukt.
Toch willen de makers de speler niet alleen maar groenvoer voorschotelen. Iedere missie is uiterlijk toch weer anders door de afwisseling van rijstvelden, jungles, bossen, moerassen, rotsen, bergen, ruïnes, dorpen, bunkers, ondergrondse gangenstelsels, kampen en nog veel meer.


Amerikananen vonden die Noord-Vietnamezen maar een stelletje apen. Ze noemden ze vaak Donkey Vietcong.


Op dit soort bruggetjes moet je de loop van je geweer altijd ver vooruit steken. Waarom? Het is een loopbrug, sufferd!

HET SPECIAL FORCES TEAM

Het team van Special Forces bestaat, je inclusief jezelf, uit zes man.
Steven R. Hawkins – Teamleader
J. Crocker – Medic
T. Bronson – Engineer
P.J. Defort – Radioman
C.J. Hornster – Machinegunner
Le Duy Nhut – Pointman / Scout

XBOX / PLAYSTATION 2 / PC

Konami / Tel: 030-6622332 / www.konami.com

VERWACHT: MAART 2003



Als je MGS 2 nooit gespeeld hebt, zou ik deze game goed in de gaten houden, maar reken niet op de diepgang van Splinter Cell.



METAL GEAR SOLID SUBSTANCE

De trots van de PlayStation vond ik een teleurstelling op de PlayStation 2. Zou Konami er in slagen om het project toch nog een positieve draai te geven op de Xbox?

Ik wil eigenlijk geen woorden meer vuil maken aan Metal Gear Solid 2. Het spel is oké maar bleek een grote teleurstelling voor de echte fans van de geniale game op de PSone. Konami schrok van de lawine aan kritiek die over hen heen kwam na de release op de PS2 en besloot het een en ander te veranderen.
Het spel kon natuurlijk niet onder dezelfde naam in de winkel liggen dus werd er de subtitel Substance aan toegevoegd. Die naam is geen toeval want Konami wil graag de nadruk leggen op de substance waaruit deze game bestaat. Wij vinden het hier op de redactie een kwestie van langdradig geouwehoer maar in Japan zijn ze er best tevreden over. Ons maakt het niet uit want we komen maar voor één ding; een verbeterde Metal Gear Solid 2, het liefst zonder die neppe oelewapper Raiden.

MAGER

Konami is aan de slag gegaan met enkele nieuwe missies waarin Solid Snake de hoofdrol speelt en die parallel lopen aan het verhaal van Raiden. Het is op zich een mooi idee maar al snel blijkt het een magere belofte.
Er zijn in totaal vijf nieuwe missies die je terugvindt onder de naam Snake Tales. De missies zijn niet heel erg bijzonder en stellen zelfs een beetje teleur omdat ze niet dezelfde kwaliteit hebben als bijvoorbeeld de Solid Snake missies op de boot in het eerste deel van de game. De cutscenes zijn vervangen door grote lappen tekst en het plot heeft eigenlijk maar bitter weinig te maken met de verhaallijn van Raiden.
Dat is dus een teleurstelling maar er zijn ook nog 500 VR missies die het spel een wat langere levensduur zouden moeten geven. Deze missies zijn altijd leuk en vanwege de grote hoeveelheid, zullen er zeker gamers zijn die zich er een poosje mee vermaken.
Het probleem met die VR missies is echter dat je niet dezelfde filmische sfeer krijgt als in de game. Dat neemt natuurlijk niet weg dat de actie en puzzels wel cool zijn.

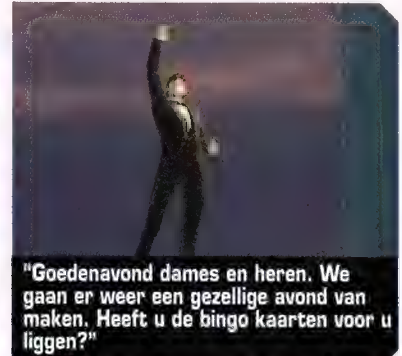
SNAKE TALES

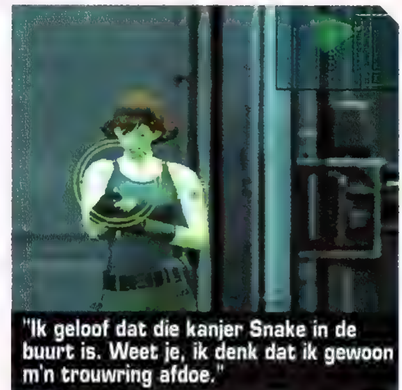
Al met al vind ik de VR missies en de vijf Snake Tales niet echt een reden om deze game opnieuw uit te brengen. Het is allemaal leuk en aardig maar ik blijf het idee houden dat Konami beter had kunnen werken aan het verbeteren van alle problemen rond de game.
Zo zijn de guards nog altijd half blind en is het verhaal nog altijd veel te dun. Het oeverloze gelul over de 'intercom' is nog steeds in al zijn glorie aanwezig en ik kan het gewoon niet helpen om me te verbazen over zoveel bullshit.
Technisch gezien is de game ook niet wat het zou moeten zijn. De graphics op de Xbox zijn eigenlijk precies hetzelfde als op de PlayStation 2 en ik kan me niet voorstellen dat daar niet meer in had gezeten. Gelukkig is het geluid wel stukken beter en ondersteunt de game de Dolby 5.1 norm volledig. Genieten geblazen dus voor alle gamers met een surround sound setup.

METAL SPLINTER

Wij hebben de Amerikaanse versie van Substance gespeeld en maart/april zal de Europese versie ook hier in de winkels liggen. Volgens onze doorgaans goed ingelichte bronnen zal de Europese versie weinig tot niets verschillen van de Amerikaanse dus dat is jammer.
Ik had toch stiekem gehoopt dat er inhoudelijk het een en ander zou zijn verbeterd aan Metal Gear Solid 2 maar in plaats daarvan krijgen we dus vijf nieuwe missies met Solid Snake en 500 VR Missies die op zich wel heel goed zijn maar het lege gevoel van teleurstelling toch niet echt kunnen wegnemen.
Leuk voor Xbox-bezitters die de game nooit hebben gespeeld op de PS2 maar verwacht geen tweede Splinter Cell.


"Sorry Otacon, ik heb m'n nagels te kort afgebeten en dan heb je effe niks aan me."


"Goedenavond dames en heren. We gaan er weer een gezellige avond van maken. Heeft u de bingo kaarten voor u liggen?"


"Ik geloof dat die kanjer Snake in de buurt is. Weet je, ik denk dat ik gewoon m'n trouwring afdoe."


"Laat ze maar flink glimmen joh, we gaan natuurlijk geen missies met vieze schoenen afwerken."


Is het plaatje een keer niet te donker heeft die %&S#!§@ drukker weer eens iets anders idioots met die screen gedaan!


BORIS

Deze absurde game lijkt zich toch te gaan ontwikkelen tot een gezonde allround volleybalgame. Met de nadruk op tieten, dat wel.



DEAD OR ALIVE EXTREME VOLLEYBALL

Microsoft moet zich in allerlei bochten wringen om op te vallen in Japan. Wij plukken daar gelukkig ook de vruchten van met games als DOA: Extreme Volleyball.

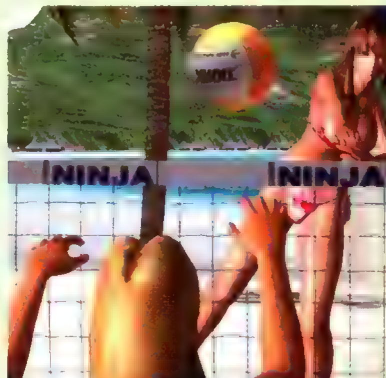
Zack, onze gewaardeerde vechtersbaas uit de DOA serie, heeft het ver geschopt. Met het geld dat hij won met het DOA3 toernooi ging hij gelijk het casino binnen en kwam als multi-miljonair weer naar buiten. Die centen komen goed van pas want Zack heeft altijd al zijn eigen eiland willen hebben. Zack Island is snel gekocht en in no-time staat er een groot glimmend casino complex dat zijn naam draagt.
Zijn masterplan is bijna klaar. Het enige dat hij nu nog hoeft te doen is de uitnodigingen de deur uit te sturen. Uitnodiging voor het Dead Or Alive 4 toernooi welteverstaan. De deelnemers arriveren kort daarop maar tot hun grote verbazing zijn het alleen de rondborstige dames van DOA 3 die een uitnodiging hebben ontvangen. Zou Zack soms wat anders in gedachten hebben?

POPPENKAST

Als er geen knokpartijen af te werken zijn, wat kunnen de dames dan doen op het tropische eiland? Juist, beach volleyballen natuurlijk. Er gaat namelijk niks boven een stevig potje volleybal in het zachte zand. De dames hebben er wel zin in en trekken speciaal voor de gelegenheid zo weinig mogelijk kleren aan...
Tot zover is het spel nog te volgen maar al snel trof ik mezelf met mijn mond open van verbazing aan op de bank, starend naar deze absurde game. Wat is namelijk het geval? Je kunt niet zomaar tegen iedereen gaan volleyballen. Nee, je moet eerst de oude ruzies uit DOA 3 met de andere meiden bijleggen door ze cadeautjes te geven. Die cadeautjes kun je kopen in de verschillende shops op het eiland. Geld voor die presentjes verdien je met het winnen van wedstrijden en in het casino. Zoals je merkt, is er een heel RPG element aan de game toegevoegd. Het lijkt wel een digitale poppenkast want je kan de meisjes helemaal aankleden met zonnebrillen en bikini's met strings en, als je wilt, schoenen met hartjes. Het is werkelijk bizar maar omdat het allemaal zo goed is uitgewerkt, heeft het ook wel weer wat.

COCKTEASERS

Het spel zit vol met mooie animaties van de DOA dames die aan het zwembad liggen of op het strand rond rollen. Bij gebrek aan mannelijke tegenstanders hebben de meisjes een bovenmatige interesse voor elkaar ontwikkeld. Ze voeren elkaar aardbeien en zijn niet vies van een uitdagende knipoog tijdens het rolschaatsen.
Reden genoeg om je helemaal suf te shoppen voor ondergoed, bloemen en zonnebrillen om de andere meisjes cadeau te doen. Je hoopt namelijk dat een goed uitgebouwde vriendschap op het strand uiteindelijk een vervolg vindt in je mooi vormgegeven hotelkamer.
Ik zal wel niet de enige zijn die hoopt op een dergelijk hoogtepunt maar ik ben bang dat de Japanners zo ver niet zullen willen gaan. Ze zijn misschien wel gek daar in het land van de rijzende zon maar ze weten ook wel dat die game dan gebanned gaat worden in Amerika of zo.
De DOA girls zijn dus stuk voor stuk cockteasers en de game moet het uiteindelijk toch hebben van het volleyballen.



Misschien dat sommigen liever de behaarde rug van Ron Zwerver of de haakneus van Bas van der Goor zien... van mij krijgen de graphics een 10.


"Zon, zee, strand... zucht, eigenlijk ontbreekt er maar één ding... of nee, daar komt ie aan!"

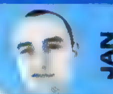

"Jahaa, Ed, je bent er; ik ben er helemaal klaar voor!" Trrrrrriiiingg, barst gaat die wekker weer, dat wordt lakens verschonen.


In een volgend leven kom ik terug als aardbei.

PC / GAMECUBE / PLAYSTATION 2 / XBOX

Red Storm / Ubi Soft / Tel: 035-5288810 / www.raven-shield.com

VERWACHT: 21 FEBRUARI 2003



JAN

Met Raven Shield lijkt Ubi Soft een geslaagde poging te doen om de Rainbow Six serie van een nieuwe topgame te voorzien.



TOM CLANCY'S RAINBOW SIX RAVEN SHIELD

De multiplayer demo van Rainbow Six: Raven Shield spelen we al weken onafgebroken. Nu ook de vroege versie van de singleplayer binnen is, ben ik alleen maar enthousiaster over Ubi Soft's aanstormende tactical shooter.

Rainbow Six is niet langer exclusief voor de hardcore gamers. Tom Clancy's langstlopende serie is anno 2003 big business en na Splinter Cell en die rare Rayman, moet Raven Shield het nieuwe vlaggenschip worden van de developer uit Canada. De eerste ervaring met deze tactische team-based PC shooter had ik begin 2002, inmiddels is de game bijna klaar.
Een belangrijk aandachtspunt voor Red Storm en Ubi Soft waren de looks; de ontwikkelaars wilden van meet af aan mee kunnen met de beste in de markt. Vandaar dat de nieuwe Unreal techniek werd gekocht waardoor Raven Shield er superbe uitziet. Geen hoekige rondingen, geen mannetjes die half door vloeren heen zakken en bovenal realistische settings waarin de tactische actie plaatsvindt.
In een game die realisme hoog in het vaandel heeft, is een overtuigende spelwereld erg belangrijk. Vele omgevingen zoals bijvoorbeeld de Zuid-Amerikaanse achterbuurt, het verlaten fabrieksterrein en het vliegveld ogen bijzonder fraai en authentiek. Ook de bewegingen van je teammaten en de terroristen zien er een stuk beter uit. Een ex-SWAT lid heeft er persoonlijk zorg voor gedragen dat de moves van jou en je team zo veel mogelijk overeenkomen met bestaande bewegingen en houdingen.

TO PLAN OR NOT TO PLAN

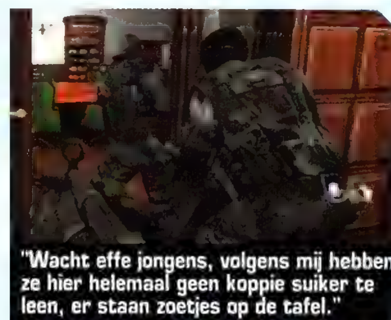
Rainbow Six: Raven Shield gaat voor goud, waardoor de game ook een tikkeltje makkelijker is geworden. Dit behelst vooral de interface en het plannen. De planfase kun je deze keer volledig overslaan als je dat zou willen. Uiteraard ontkom je niet aan het uitrusten en kiezen van je team, maar daarna kun je met je groep meteen het diepe induiken en trachten de terroristen uit te schakelen. Hardcore 'Rainbowsixers' kunnen daarentegen nog steeds de planfase doorlopen. Het plannen is vereenvoudigd dankzij een simpelere interface, een 3D map van de omgeving en slechts een paar commando's voor waypoints en opdrachten. Je kunt de planfase ook gebruiken om snel een overzicht te krijgen van de omgeving, de sleutelposities te onthouden en alsnog op de actieknop te drukken. Hoe dan ook, de ontwikkelaars laten je daar gelukkig vrij in.

TACTIEK

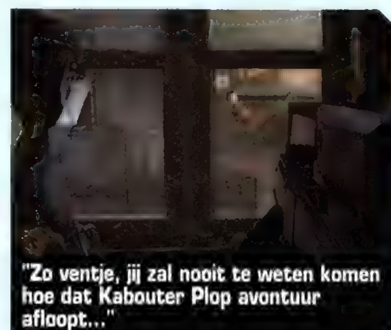
Rainbow Six: Raven Shield is natuurlijk allesbehalve een Quake geworden en dus dien je nog steeds je teamleden commando's te geven. Als team tracht je de klus te klaren en tactiek speelt daarbij een belangrijke rol. Zeker omdat kogels zeer dodelijk zijn en de A.I. zeer divers is. De ene keer geeft een terrorist zich jankend over, de andere keer vecht hij zich liever dood. De bots reageren net zo onvoorspelbaar en gevarieerd als echte mensen. Hierdoor is geen game hetzelfde; de missies kennen geen pre-scripted paden. Petje af!
Ook online hou je het gunblazing niet lang vol. En wat dacht je hiervan; wanneer je een eigen teammaat al dan niet per ongeluk omlegt, mag je een rondje niet meedoen en moet je netjes wachten tot de ronde is uitgespeeld. Na een paar keer op de virtuele bank gezeten te hebben, laat je lichtzinnig schietgedrag verder wel uit je hoofd. ◄



"Kijk uit bij die vaten mannen. Ik heb daar ooit op een missie met commando Ali Baba hele rare dingen uit zien komen."



"Wacht effe jongens, volgens mij hebben ze hier helemaal geen koppie suiker te leen, er staan zoetjes op de tafel."



"Zo ventje, jij zal nooit te weten komen hoe dat Kabouter Plop avontuur afloopt..."



"Snel er onderdoor! Vorige keer kwam dat rolluik naar beneden. Lag ik drie weken plat met m'n stuitje uit de kom."

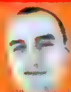


"Knal die boeken maar van de planken, het is toch alleen maar van die waardeloze Tom Clancy shit."

MULTIPLATFORM

Naast PC komt Raven Shield uit op alle consoles. Moest de GameCube het nog zonder Ghost Recon stellen, Raven Shield staat gelukkig wel gepland voor de kleurrige kubus van Nintendo. Goed nieuws want vooralsnog is er geen enkel Swat-type game voor de GameCube voorhanden.
Na de PC release zal eerst de Xbox-versie het licht zien (met Xbox Live!) en wat later volgen de PS2 en de Cube. Zo heeft niemand wat te mekkeren, right?

■ Pyro Studios / Eidos / Atari Soft / Tel: 0318-505464 / www.eidosinteractive.com/games — PC ■



JAN

VERWACHT: 14 FEBRUARI 2003

Preatorians kwam, zag en zal waarschijnlijk overwinnen. Deze preview stemt in ieder geval zeer hoopvol. Ave Pyro!



PRAETORIANS

De makers van Commandos komen met een nieuwe franchise die hoge ogen kan gooien in het RTS genre. Praetorians laat de oorlogen van het Romeinse Rijk herleven...

Iedereen die wel eens de strip Asterix & Obelix heeft gelezen, zat waarschijnlijk te gniffelen wanneer die maffe Galliërs de Romeinen weer eens flink klop gaven. In werkelijkheid was het wel anders; het Romeinse Rijk – zeker in de tijd onder Julius Caesar – was niet voor niets zo uitgestrekt. Vooral op het gebied van wapens en formaties streefden de Romeinse legers haar tegenstanders voorbij.
Praetorians speelt zich af in de periode dat het Romeinse Rijk op het hoogtepunt van z'n macht is. Een turbulente tijd waarin opstandige stammen en een morrende achterban hand in hand gaan met expansiedrift die de Romeinen zelfs in Noord-Afrika wilden laten gelden.
Zo vecht je dus tegen afvallige Romeinen, Keltische en Germaanse stammen en Egyptische legers. Hierdoor verandert zowel de uiterlijke look als de maps, maar ook de manier van vechten vraagt per tegenstander een andere tactiek.
In de uiteindelijke versie kun je ook spelen met de Barbaren en de Egyptenaren maar deze preview was beperkt tot de Romeinse legers. Persoonlijk ben ik hier het meest van gecharmeerd maar het is natuurlijk leuk dat de andere twee kanten eveneens hun opwachting maken.

EENVOUD

Al je een tijdje met Praetorians aan het spelen bent, valt op hoe toegankelijk de game is. Qua besturing en interface is het net zo eenvoudig als Command & Conquer en qua diepgang van gameplay zit het ergens tussen C&C en Age Of Empires in.
Dat pakt goed uit. Je kunt je helemaal focussen op de battles aangezien het resourcement een zeer versimpeld onderdeel van de gameplay is. Het enige dat je moet doen is het innemen van een symbolisch dorpje (dat uit drie man en een paardenkop bestaat), daar een kazerne bouwen om er vervolgens legers uit te stampen. Daar zijn eer-punten en territoria-punten voor nodig die bepalen hoeveel dorpsbewoners je mag gebruiken als soldaten.

HAVIK OF WOLF

Afgaande op het zojuist geschetste zou je denken dat het tankrush element op de loer ligt. Niets is minder waar; het gaat niet zozeer om zoveel mogelijk legers als wel de juiste combinaties van legers.
Daarbij komt dat het spel de aanwezigheid van andere legers in de map niet snel prijsgeeft. De traditionele Fog Of War bestaat niet. Je scouts zijn daarom van allesbepalend belang en met behulp van een havik of een scoutende wolf kun je de omgeving verkennen. Als beide dieren weer terug zijn geroepen bij hun meester verdwijnt het zojuist ontdekte gebied weer, dat je dan dus in de tussentijd goed moet hebben leren kennen, wil je niet onvoorbereid tegen vijandelijke troepen oplopen.
Ook het lukraak bouwen van zoveel mogelijk legers en katapulten levert niet per definitie de overwinning op. Het bestormen en innemen van een vesting is daardoor even uitdagend als plezierig. Een paar katapulten naar voren rollen kan nog behoorlijk tricky zijn, omdat deze, voordat je het goed en wel door hebt, beschoten worden met brandende pijlen. De samenwerking van katapulten, het inzetten van je eigen boogschutters en het bestormen van de muren met ladders heeft eerder het gewenste effect.



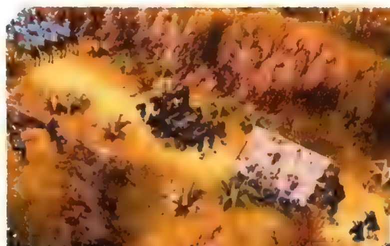
"Centauri Augustus, als alle wegen toch naar Rome leiden, waarom lopen we dan niet om?"



"Ik luister nog eens naar jou Brutus; ik zei toch, het is linksaf naar de sigarettenautomaat!"

FOR ROME!

De sfeer van Praetorians is goed getroffen. Iedere keer als je de Romeinse legers rinkelend door het beeld hoort marcheren of tijdens een aanval "For Rome!" hoort brullen, krijg je het warm van binnen. Vooral de legionairs die hun befaamde schildpadformatie uitvoeren (met behulp van hun vierkante schilden schermen ze zich helemaal af) zien er fantastisch uit.
De A.I. was hier en daar nog een beetje dronken. Zo kun je geen units afzonderlijk besturen (afgezien van je speciale eenheden zoals een Commandant of een helende Druïde) en eenmaal in gevecht kun je niet meer vluchten. Bovendien vallen legers de vijand automatisch aan terwijl ze overduidelijk in de minderheid zijn. Maar met een paar puntjes op de 'i' hier en daar staat niets een lauwerkrans voor Praetorians nog in de weg. ◄



"Kijk die drukte is niet het ergst maar het feit dat jouw file niet genoemd wordt bij de verkeersinformatie."



"Dit schiet niet op; SMS effe naar ze waar hun voordeur zit."



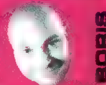
Zeker Delta Loyd.

XBOX

Smilebit / Sega / Microsoft / Tel: 5001005 / www.sega.com

VERWACHT: Q2 2003

Deze game belooft heel indrukwekkend te worden. We speelden een vroege preview-versie maar zijn nu al diep onder de indruk





PANZER DRAGOON: ORTA

Vanuit Japan bereikten ons indrukwekkende verhalen over de nieuwe Panzer Dragoon op de Xbox.


De vleugels zijn gemaakt van de voorhuid van de blauwbilboomborgel en derhalve vochtbestendig en zeer elastisch.

Als er ooit een videogame het predikaat kunst zou mogen krijgen, dan is het Panzer Dragoon wel. De game kent een stijl en een gameplay die absoluut van een andere planeet komen.

SEGA SATURN

De Panzer Dragoon serie werd groot op de Sega Saturn. Het begon allemaal als een shooter en nadat de serie was omgetoverd tot een prachtige RPG, zijn we nu weer terug bij het begin: een shoot'em up. Een hele goede shoot'em up moet ik eigenlijk zeggen; eentje die doet denken aan een kruising tussen Rez en Zone of The Enders maar dan op een draak en nog beter, als je begrijpt wat ik bedoel.

ORTA

De Panzer Dragoon games spelen zich af op een wereld in de toekomst die vernietigd is door een verschrikkelijke oorlog. Er zijn maar weinig overlevenden en terwijl de mensen langzaam proberen op te krabbelen, staat er een nieuw ras op uit de puinhopen. Deze wezens gaan op zoek naar de oude biologische wapens die de wereld kapot gemaakt hebben en het is jou taak om een stokje te steken voor hun kwade bedoelingen.
In deze aflevering draait het allemaal om het meisje Orta. Haar dorpje wordt op een dag aangevallen en ze zou zeker gedood zijn als er niet een draak was verschenen die haar belagers op de vlucht joeg. Haar dorp is compleet verwoest en het enige dat Orta kan doen is op de rug van de draak plaatsnemen en de strijd aan te gaan met het kwaad.
Door het spel heen zul je ontdekken dat het geen toeval was dat Orta en haar dorp werden aangevallen. Er is een band tussen het meisje en de dark side en de waarheid zal zich ontvouwen als een spannend boek.

MORPHEN

De gameplay lijkt op het eerste gezicht simpel maar gaat behoorlijk diep. De draak waarop je vliegt, zit in principe op rails. Je kunt harder of zachter vliegen en uitwijken naar rechts en naar links maar dit wil niet zeggen dat het spel beperkt is. Vijanden zullen namelijk van voren, achteren, links en rechts komen. Het is jou taak om in te schatten welk gevaar het grootst is en met je lock-on de lasers van de draak een doel te geven.
Je kunt je draak morphen in andere gedaanten waardoor je meer aanvalskracht krijgt of juist een sterkere verdediging, maar ook meer of minder lock-on punten, meer of minder snelheid, wendbaarheid en andere wapens.
Al deze features maken dat er een heleboel tactiek komt kijken bij het uitschakelen van de levelbosses en je zult constant op zoek moeten naar de beste manier om een tegenstander uit te schakelen.


Héél gevaarlijk, deze zwermen kloothommels.


Daar heb je weer zo'n spookvlieger. Wedden dat 't een vrouwtje is?

GEGARANDEERDE HIT

Je ziet gelijk dat developer Smilebit precies weet wat er allemaal op de Xbox te halen valt. Hun eerdere ervaring met games als Jet Set Radio Future heeft hen een duidelijke voorsprong gegeven want de game ziet er in elk opzicht fantastisch uit! De framerate is altijd even soepel en de werelden waar je doorheen vliegt zijn even fantasierijk als indrukwekkend. De actie wordt vergezeld van een ambient soundtrack die in eerste instantie een beetje mellow aandoet maar na een tijdje spelen, ervaar je het als een warme deken.
Als verrassing zit de originele Panzer Dragoon ook nog verstopt in het spel en al met al heeft deze shoot'em up genoeg in zich om een gegarandeerde hit te worden. ◄


Ai, de blauwbilboomborgel ontdekt wat er van de voorhuid van z'n broer is geworden...

■ BÈTA-TEST COMMAND & CONQUER — PC

EA Pacific / Electronic Arts / Tel: 020-6589988 / www.ea.com





C&C: GENERALS BÈTA-TEST

Onlangs kreeg een select groepje pers en gamers de multiplayer-bèta van C&C: Generals in handen. Hoe gaat zo'n bèta-test nu precies in zijn werk?

Veel lezers denken dat gamejournalist de ultieme droombaan is... en dat klopt. Wat alleen wel eens jammer is, is dat de verrassing van nieuwe games weggehaald wordt omdat we al heel vroeg bèta's (kunnen) spelen.
Als journalist gezien, levert dat ultiem materiaal op maar vanuit het oogpunt van dat enthousiast gamende jongetje in me, is het soms wat minder.

TESTERS

"Wat zit die Jan te zeuren?", hoor ik jullie denken. "Hij kan Generals spelen, al maanden voor het spel uit is!". Zeker, en daar ben ik ook dankbaar voor. Echter, de multiplayer bèta-test drukt je meteen in het spel zonder verhaal, filmpjes en singleplayer campagne. Je wordt in het diepe gegooid zonder de achtergrond van de game te kennen en in de stemming te komen en dat voelt raar. Gelukkig maakte dat onwennige gevoel al snel plaats voor opwinding en plezier omdat de oude vertrouwde C&C gameplay me al snel verleidde. Het grappige van een bèta-test is dat er gaandeweg nog van alles verandert. De feedback die EA Pacific (voormalig Westwood) kreeg en komende maand krijgt, wordt allemaal meegenomen. Units die er vorige week inzaten, kunnen in de finale versie er uit zijn gehaald.
Via de mail krijgen we updates en het is bedoeling dat je bugs en commentaar noteert en doorstuurt naar de makers. Zo zijn 3000 testers (waaronder mijn persoontje) uit de hele wereld aan het spelen, evalueren en becommentariëren. Vervolgens voeren de makers aan de hand van de meest gehoorde kritiek veranderingen en aanpassingen door in het spel.

RESOURCE OP DE SCHOP

Wat me al spelende opviel, is dat de drie verschillende kampen (US, China en GLA) nog meer van elkaar verschillen dan voorheen. Na mijn bezoekje aan EA Pacific in augustus 2002 is er veel veranderd.
Om te beginnen zijn er nu voor het eerst 'arbeiders'. Gebouwen worden niet langer met een druk op de knop op de maps geplaatst, ze worden nu echt gebouwd door eenheden. Bovendien kun je gebouwen nu (bijna) overal neerzetten. Echter, zonder bulldozers (China en US) en klussende arbeiders (GLA) kun je niets bouwen. De drie verschillen in prijs en in snelheid, dus het vraagt wat management om het beste rendement uit ze te halen.
Daarnaast zijn er de units die voor inkomen zorgen: de helikopter (USA), rijdende trucks (China) en goederen dragende arbeiders (GLA) verschillen eveneens drastisch van elkaar. Bovendien kan iedere kant een vast inkomen genereren door olieplatforms of neutrale gebouwen in te nemen. Als je je basis en units verder hebt uitgebreid, kun je bovendien een hacker (China), de zwarte markt (GLA) of een voedingsdrop (USA) maken, die altijd voor extra en vast inkomen zorgen.

GEEN GENERAALS?

Het meest opvallende nieuws is echter de aanpassing van het Generals concept. In plaats van het kiezen uit drie Generaals aan alle drie de kanten, speel je nu steeds één Generaal die dankzij ervaringspunten in rang stijgt. Hoe meer sterren je op je schouders hebt prijken, hoe meer mogelijkheden je krijgt. Bovendien krijg je sneller ervaringspunten als je veel vijandelijke schade toebrengt.
Het is tot nu toe erg leuk om te zien hoe Generals zich evolueert. Ik ben dan ook benieuwd hoe de uiteindelijke versie zal spelen. ◄


Nou dat heeft veel zin; steeksleutels gooien naar een tankdivisie!


"Krek collega, dacht ook dat ut giertanks wurren, moar die gast'n schiet'n uns vur de kloot'n!"


"Inspecteur, nog massavernietigingswapens ontdekt?" "Nee, maar ik zie hier wel een fraai kunstwerkje getiteld 'Puntige Zon'."


Toen meneer Friederichs z'n autootje voor de deur parkeerde, kon ie niet vermoeden de volgende ochtend slechts sporen van rupsbanden en een verfrommeld stuurtje aan te treffen.

■ PC



VERWACHT: APRIL 2003

Tropico fans zullen de piratenvariant waarschijnlijk ontvangen als een vaatje rum. Toch hou ik een flinke slag om de arm want ook als zeeroverkoning is het hard werken... en of dat nu leuk is?





Het animatieprogramma was niet geschikt voor de aller kleinsten.

TROPICO 2 PIRATES COVE

Wie ieder jaar met carnaval een papagaai op zijn schouder plant en een lapje voor zijn oog draagt, kan zich binnenkort helemaal uitleven in Tropico 2: Pirates Cove.

Het mag opvallend genoemd worden hoe sterk de PC een thuishaven is én blijft voor RTS en simgames. Strategen, planners, wereldveroveraars, tactici, generaals en andere machtswellustelingen kunnen zich de komende tijd opmaken voor een berg aan RTS en simgames. Wat te denken van Command & Conquer: Generals, Preatorians en Sim City 4 (alle drie elders in deze PU besproken), maar ook Rise Of Nations, Impossible Creatures, Highland Warriors, Blitzkrieg, Cossacks 2, War & Peace zijn games uit dit genre die al in de winkels liggen of binnen niet al te lange tijd verschijnen. Sinds kort kunnen we nog een titeltje toevoegen aan dit lijstje: Tropico 2: Pirates Cove.



De familie Friederichs was nog net op tijd om de bestelde lakenpakketten af te halen.

Opvallend overigens, dat er een tweede deel verschijnt want de eerste Tropico was slechts een zeer bescheiden succesje voor ontwikkelaar PopTop Software en uitgever Take 2.

DETAIL

Toch is er groen licht gegeven voor een tweede deel, al zet ik meteen mijn vraagtekens bij het cijfertje 2. Een totaal nieuwe game lijkt Pirates Cove niet te worden; meer een soort heel uitgebreide modificatie waarbij de bananenrepublieken uit het origineel zijn omgedoopt tot pirateneilanden.

Uiteraard zijn er de nodige vernieuwingen, aanpassingen en uitbreidingen die een nieuw spel zeker kunnen rechtvaardigen, maar toen ik de vroege versie voor het eerst opstartte, was het net of ik het origineel weer speelde.

Dezelfde grafische engine wordt dan ook gebruikt voor Pirates Cove. Toch zijn er wel kleine grafische verbeteringen waardoor developer Frog City de settings, karakters (de piraten) en de verschillende flamboyante gebouwen meer detail heeft kunnen meegeven.

De interface lijkt ook regelrecht te zijn overgenomen uit deel 1 en dat is jammer want wat meer overzicht en kleurverschil had geen kwaad gekund. Misschien dat dit in de uiteindelijke versie nog wordt aangepast.



"Als ze maar een kroeg hebben, vind ik elk burgalowpark oké."

PIRATEN PARADIJS

De gameplay is aan de oppervlakte hetzelfde. In plaats van een dictator tijdens de Koude Oorlog speel je nu een piratenkoning uit de 17e eeuw. Net als in het origineel krijg je een lijst met karakters waar je uit kan kiezen en net als toen hebben de karakters allemaal voor- en nadelen. De een is een vreselijke zuipschuit maar heeft een enorme reputatie opgebouwd. De andere piraat is te bloeddorstig voor zijn eigen bestwil maar is wel weer een meester in het enteren van schepen en het motiveren van zijn mannen.

Eenmaal je karakter gekozen, komt de bekende gameplay om de hoek kijken. Je moet zorgen dat de inwoners van je eiland (piraten en gevangenen) het naar hun zin hebben en je moet aan hun wensen voldoen. Daarnaast moet je goud en juwelen



Buiten het hoogseizoen is de Center-Church gesloten op zondag.

Frog City Software / G.O.D./ Take 2 / Tel: 020-6551177 / www.frogcity.com/t2/index.html





Je moet die gasten creds geven. Ook als er geen publiek was komen opdagen, speelden ze met evenveel enthousiasme hun piraten-opvoering.

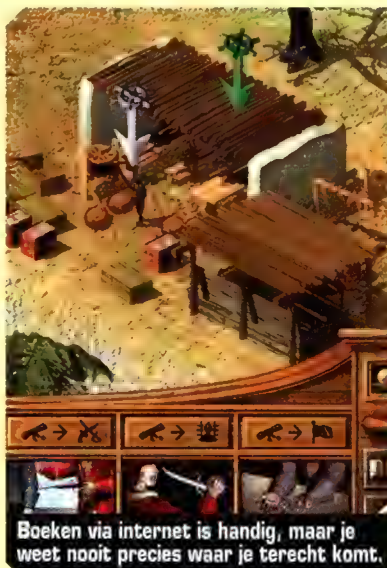


Nooit wat te beleven in zo'n park... maar nu even wel!

verzamelen, dien je voor huisvesting, vertier en vermaak maar ook eten en drinken te zorgen. Vrouwen, muziek, gokken en drank zijn ook belangrijke voorwaarden willen piraten zich lekker voelen op jouw tropische paradijsje.

PLUNDEREN

Je kunt verschillende scenario's spelen met specifieke goals of een grote campagne waarbij je een eeuw piraterij doorloopt.
Nieuw is het aangepaste economiemodel. In plaats van goederen te produceren gaan piraten uit plunderen. Met verschillende schepen bevaren jouw zeerovers de zeven zeeën en keren ze als het goed is naar huis met geld en slaven.
Dit brengt weer een hoop nieuwe mogelijkheden en taken met zich mee. Zo dien je kanonskogels, musketten, sabels en dolken te maken. Piraten kunnen zich bekwamen in het vechten zodat ze beter schepen kunnen enteren. Schepen moeten gebouwd worden in scheepswerven en ga zo maar door. Uiteraard dien je dit als almachtige piratenkoning in goede banen te leiden.
Het plunderen van schepen hangt af van verschillende elementen. Kent het schip in kwestie bekwame zeilers en is het goed uitgerust dan heeft het grote kans van slagen. Piraten kennen stuk voor stuk vaardigheden die op zijn te delen in blades, muskets, seamanship, navigation en canons. Ook karaktereigenschappen zoals moed, de neiging om geld uit te geven of op te potten en leiderschap spelen mee. Via piratenscholen kun je je manschappen bekwamen in de verschillende takken van de piraterij.


Boeken via internet is handig, maar je weet nooit precies waar je terecht komt.


En dan heb je altijd van die profiteurs die proberen in aanmerking te komen voor 65+ korting en tegelijk opgeven dat ze kinderen hebben onder de 5 jaar.

MUITEN

Schepen komen in verschillende vormen en maten en kennen verschillende 'behoeften'. Het is aan jou om een schip zo goed mogelijk uit te rusten, dus met de juiste manschappen, genoeg voedsel en genoeg firepower. Gaat het te vaak mis op zee dan kunnen manschappen gaan muiten en ook concurrerende piraten kunnen de boel in de war schoppen.
De zee in Tropico 2 is verdeeld in een slordige twintig zones. In het begin heb je enkel toegang tot de zone die dicht bij je eiland ligt maar gaandeweg openen steeds meer zeegebieden zich en dus meer mogelijkheden voor je piraten om te plunderen of zelf aangevallen te worden.

ARBEID ADELT?

Al met al kent Tropico 2: Pirates Cove genoeg leuke nieuwe ideeën die een sequel rechtvaardigen. Toch blijft ook deze game, zoals ik het nu inschat, best pittig doorwerken; iets meer humor zou het spel geen kwaad doen.
Piraten zijn in mijn optiek vooral zuipende en rovende schreeuwlelijken die zich niet laten onderwijzen in piratenscholen of voortdurend schepen bouwen als ware het ijverige timmermannen.
Het maakt voor de gameplay natuurlijk niet uit, die is behoorlijk omvangrijk en complex. Een iets simpelere benadering had van mij best gemogen, en zou vermoedelijk een grotere doelgroep aanspreken. Net als zijn voorganger lijkt Pirates Cove namelijk nogal een 'regel-game' en de vraag is of dat veel gamers zal aanspreken.

Het is zover; 28 februari de GameCube (volgens onze informatie), 14 maart de Xbox en vast niet lang daarna de PS2... de next-gen consoles gaan online!
Verwacht in deze special geen vergelijkend warenonderzoek; elke console heeft in onze ogen online zijn voordelen en nadelen. We geven je wél alle info die je nodig hebt om straks online te gaan, kun je zelf de keuze maken.

XBOX LIVE DE CONSOLES

Microsoft heeft als enige haar online diensten een heuse naam gegeven: Xbox Live, en dat doen ze niet alleen omdat ze stoer willen zijn.

Microsoft betrekt zichzelf wat meer bij het online gameplay-aspect dan Sony en Nintendo. Begrijp ons niet verkeerd; we zeggen niet dat Xbox Live beter is dan online gamen op de twee andere consoles want dat is het namelijk niet, het is gewoon daar neemt Microsoft tevens de totale online dienstverlening voor hun rekening. Ze zorgen voor de servers, houden ranglijsten bij, organiseren competities, etc. Met andere woorden, Microsoft houdt invloed op het hele online gebeuren, terwijl de twee concurrenten dat overlaten aan de publishers die de spellen maken.
Omdat Microsoft over een dedicated kabelnetwerk (mega serverpark (let op, je mag één keer zo'n tag kiezen, die geldt voor alle spellen) invoeren. Verder wordt om je creditcardnummer gevraagd (zie ook pagina 41), zodat je in de toekomst met een paar klikken zaken kunt kopen.

VOICE-COMMUNICATOR

De verbinding was constant constant. We hadden echt nergens last van lag, terwijl we toch met vijftien Japanners en Amerikanen MechAssault aan het spelen waren.
De Voice-communicator gaat volgens ons een nieuwe dimensie aan online gamen geven. Nu was het nog wat gespam heen en weer maar het is echt lachen om even met een Amerikaan te babbelen, die om vijf uur 's nachts in Arkansas aan het gamen is, terwijl jij net uit school of van het werk komt. En allemaal prima verstaanbaar. Met een paar klikken wissel je van kanaal om bij-

EEN KIND KAN DE WAS DOEN

Een Xbox game online opstarten gaat heel simpel:
Je stopt de game in de Xbox
Je gaat naar multiplayer
Je gaat naar Xbox Live
Er wordt verbinding gemaakt
Je krijgt een lijst van servers met de beschikbare aanwezige gamers
Je kiest een server
Je kunt gamen



anders.
Daar waar Nintendo en Sony voornamelijk zorgen dat er op hun consoles online gespeeld kan worden door hardware op de markt te brengen en door games met een aantrekkelijk multiplayer te maken, in VS, Japan en Europa) beschikt, waar alleen Xbox Live over gespeeld wordt, heb je geen lag als je met Japanners en Amerikanen zit te gamen. Microsoft staat (in tegenstelling tot Sony en Nintendo) ook geen verbinding via dial-up toe, te langzaam volgens de mannen van Redmond en daar zit wel wat in. Vraag dat maar eens aan een PC gamer die via een 56K6 speelt. Handig van deze aanpak is verder dat slechts één partij verantwoordelijk is voor de ranglijsten. Geen verwarring meer bij het bepalen wie wereldwijd de beste Unreal Championship-speler is.


Unreal: online knalfestijn

TEST XBOX LIVE

Onlangs werden we door Microsoft aangesloten op het Xbox Live netwerk. Al snel bleek dat een kind de was kan doen. Vergeet de PC-perikelen met patches, Gamespy, uitvallende servers en lage ping. Echt, binnen een paar minuten zit je op het net.
Het lastigste aspect is nog het aansluiten van de Xbox op je kabel/ADSL connectie. Maar hangt de bak eenmaal aan het net, dan is het een kwestie van je persoonlijke gegevens en je unieke gamerstag

voorbeeld met iemand alleen te praten. Het vervormen van de stem werd tijdens onze speelsessie nauwelijks gebruikt. Toch een beetje corny om als volwassene een Terminator- of Smurfstem te gebruiken.


De Xbox communicator maakt het mogelijk met je tegenstanders een babbeltje te maken.

GEEN VERTRAGING

Microsoft lijkt zijn zaakjes uitstekend voor elkaar te hebben. Je speelt in een wip en dat allemaal zonder lag. Onduidelijk is of dit nog steeds zo zal zijn als straks iedereen wereldwijd online kan en de Xbox community groeit.
Vooralsnog pakt de keuze van Microsoft om zich op breedband te focussen en alles in eigen hand te houden, goed uit. Echter, zoals de wijze Ed altijd zegt, er leiden meerdere wegen naar Rome.

HANDIGE FEATURES

Friend list: Maak een friend list aan en je ziet wanneer of ze online zijn. Stuur ze vervolgens een message of ze willen gamen.
Matchmaking: Afhankelijk van je instellingen kun je de matchmaker inschakelen. De matchmaker kijkt dan naar de door jou opgegeven instellingen zoals: ben je een n00b of een pro, hoe oud je bent, waar je woont, enzovoort. De matchmaker zoekt vervolgens de geschikte online tegenstanders voor je.

DE FEITEN

Online: 14 maart 2003
Benodigd: Een Xbox, breedband-aansluiting op het internet (ADSL/Kabel) en de Xbox Live Starter Kit die waarschijnlijk 55 euro gaat kosten. Het pakket bestaat uit een Xbox Communicator (headset), twee gratis



spellen en een (jaar)abonnement op de breedbanddienst.
Kosten: Naast de 55 euro voor de starterkit, betaal je de kosten voor de breedbandaansluiting aan de provider. Verder kan je levels kopen, updates, nieuwe voertuigen, kortom alles wat straks aangeboden wordt op Xbox Live.
Games beschikbaar: Whacked! (gratis), Moto GP (gratis), MechAssault, Unreal Championship, Ghost Recon, NFL 2K3, NBA 2K3



Online gameplay op een console. Waarom zou je er aan gaan beginnen als je al een mooie PC hebt staan waarop je elke avond voor het slapen gaan een potje Battlefield 1942 kan spelen?

PLAYSTATION 2 ONLINE

GAAN ONLINE

Er zijn best wel redenen te bedenken waarom online gamen op je console iets kan toevoegen aan de bestaande situatie.
In de eerste plaats heb je, zoals J.J. al schreef, op de Xbox een headset waarmee je standaard kunt praten met alle spelers in een game. Sony heeft nog niet officieel bekend gemaakt dat ze ook zoiets zullen gaan uitbrengen maar tijdens de Tokyo GameShow vorig jaar, kregen we al een headset van Sony gedemonstreerd.

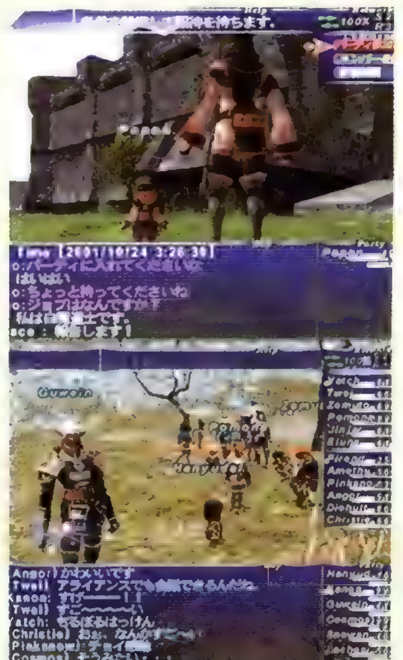

This is Football 2003; zo'n typische game die ook online op de console thuishoort.

Een tweede reden zijn de 'typische console games' die je eigenlijk liever in de woonkamer op de bank speelt dan eenzaam achter je PC.
Wat dacht je van een game als This is Football 2003? Het is toch de ultieme droom van elke voetbalfan om online tegen andere gamers te kunnen spelen? Hopelijk gaat Pro Evolution Soccer deze online revolutie ook ondersteunen. Dan kom ik de deur niet meer uit.

GAMES BESCHIKBAAR

In Amerika zijn de volgende games al online te spelen. Waarschijnlijk zullen deze spellen ook hier in de winkels liggen als de PS2 online gaat.
NFL 2K3: In een land waar American Football groot is, is Sega Sports groot met de beste NFL game die er is. Voor de liefhebbers.
NFL Gameday 2003: Het iets minder populaire broertje van NFL 2K3 doet het toch erg goed.
Madden NFL 2003: De kwaliteit van de servers van EA zorgt ervoor dat er nu al een indrukwekkende schare football fans aan de slag is gegaan met deze game.
NBA 2K3: Deze basketballgame doet het uitstekend op Xbox Live en zal ook de standaard zetten op de PS2 wat betreft online sports games.
SOCOM: U.S. Navy SEALS: Deze shooter is speciaal voor de PS2 ontworpen en zag er zeer indrukwekkend uit op de afgelopen E3. Toch duiken er steeds een paar hardnekkige klachten op over de snelheid op de verschillende Amerikaanse fora.
Twisted Metal: Black Online: Lachen met auto's. Alles kan stuk.
Echt een voorbeeld van een goede online console game.
Tony Hawk Pro Skater 4: De moeder van alle skateboardgames gaat natuurlijk ook online.
Tribes Aerial Assault: Meer een PC game dan een console titel maar toch vol lekkere actie.
World Rally Championship Online: Aangekondigd voor de Europese release maar er is nog weinig over bekend.
Auto Modellista: Toch missen er nog een paar goede racetitels in de line-up van Sony. Auto Modellista probeert dat gat te vullen maar slaagt daar niet helemaal in. ◄


Socom Navy Seals, speciaal voor de PS2 ontworpen shooter.


Final Fantasy Online. Wie typt er het snelst?


Socom: problemen met de snelheid?

DE FEITEN

Online: Sony heeft gezegd dat er in het voorjaar van 2003 een netwerk adapter te koop is voor je PS2. Er zit een handige CD bij waarmee je binnen een paar simpele stappen online bent.
Benodigd: Of Sony gaat samenwerken met telecom partners in Nederland blijft voorlopig een vraag maar het lijkt ons logisch dat je de Network kit in combinatie met een ADSL abonnement zou moeten kunnen aanschaffen. Sony laat overigens ook iedereen vrij die met een 56k modem het net op gaat. Dat is geen verstandige beslissing want uit Amerika, waar de PS2 al online is, komen nog veel klachten over de snelheid van de games.
Kosten: Over prijzen heeft Sony nog niet al te veel bekend gemaakt behalve dan dat de Network-kit, bestaande uit een netwerkadapter, een game en wat software om online te komen, ongeveer even duur zal zijn als de prijs van één game. Het is in ieder geval duidelijk dat Sony zelf geen extra geld zal chargen voor het online gamen maar het ligt voor de hand dat third party uitgevers wel wat zullen gaan doen.

"Huh, Nintendo? Maar die gaan toch niet online? Of, oh ja, ze gaan wel online maar ze lopen momenteel nogal achter de feiten aan, toch?" Gaat heen onwetende, en schaam u!

Nintendo denkt al vijftien jaar goed en diep na over de (on)mogelijkheden van online gaming. Het feit dat ze zich niet mee laten sleuren in de huidige 'online is de toekomst'-tendens, wijst eerder op inzicht dan op onwetendheid.
Nintendo's Amerikaanse PR-dame Betj Llewelyn zegt: "Voor ons is het niet logisch om er zo maar in te


Ook de Pokémon staan in de startblokken om online te gaan.

NINTENDO ONLINE

springen. Als we een game hebben waar online een natuurlijke uitbreiding voor is – om de gameplay te verbeteren en deze opwindender te maken – dan doen we dat. Maar tot op dat moment doen we veel achter de schermen, en we zijn nog niet klaar om dit openbaar te maken."


Mario Tennis, speel het tegen een buitenlandse kennis.

TOEKOMST: POKÉMON?

Nog dit jaar worden in Japan twee Cube-spellen uitgebracht die gewoon smeken om online ondersteuning: Animal Crossing 2 en Pokémon.
In deze games draait alles om communicatie en uitwisselen, zowel met de virtuele figuurtjes in het spel als met menselijke medespelers.
Er is over deze games op het moment van schrijven nog helemaal niets bekend, dus ook niet of ze wel of niet online functies ondersteunen, maar het zou me verbazen als Nintendo deze kans zou laten schieten.
De populariteit van Pokémon is niet te onderschatten (in Japan staan de twee nieuwe Pokémon-games voor de GBA al maanden op nummer 1 en 2 van de verkooplijsten) en omdat uitwissel- en communicatiefuncties heel goed werken via een 56K-modem zou het wel eens het fenomeen Pokémon kunnen zijn dat online gamen populair maakt bij de massa.
Naast het al genoemde Animal Crossing 2 zijn er door Nintendo meer games aangekondigd die zeer geschikt zijn voor online gameplay, al zal voor de meeste het breedband-modem onontbeerlijk zijn.
Wat dacht je van online racen met Mario Kart of massale online luchtgevechten in Star Fox Armada? Ook Cube Wars, Pikmin 2, Mario Tennis en Mario Golf zijn heel geschikt voor online ondersteuning.
Niet stoer genoeg? Op de E3 van 2002 maakte Nintendo al bekend dat ze met 'world class' developers in onderhandeling waren over hun online projecten, dus wellicht dat Sega, Capcom en/of Namco het wat stoerdere werk voor hun rekening nemen?
Ook de GBA Player zou wel eens een belangrijke rol kunnen spelen in Nintendo's online plannen, hiermee is het in principe mogelijk om ook GBA-games online te spelen.


Animal Crossing 2 lijkt gewoon gemáákt voor online gamen.

SPECULATIE

Let wel, dit alles blijft speculatie, maar in potentie is het allemaal aanwezig. Waarom zou Nintendo de Cube geschikt maken voor online gameplay en twee modems in de winkel leggen zonder plannen om er gebruik van te maken?
Het is te gemakkelijk om aan te nemen dat Nintendo helemaal geen (of een slechte) online strategie heeft bedacht, simpelweg omdat ze deze nog niet bekend hebben gemaakt.
Uiterlijk E3 2003 zal Nintendo vriend en vijand imponeren met een zeer doordachte online-strategie, anders scheer ik mijn sik af. ◀

DE FEITEN

Online: Op het moment van schrijven is het nog niet officieel, maar dankzij officieuze bronnen zijn we er vrijwel zeker van dat de GameCube 28 februari online gaat, met wellicht een uitstel tot midden maart.
Benodigd: Net als in Amerika en Japan zal Nintendo de breedband adapter en de modem adapter stilletjes naar de winkel brengen, zonder games die gebruik maken van het modem.
Games beschikbaar: Die zijn er, wederom van Sega, met het al eerder genoemde Phantasy Star Online Episode 1 & 2.



GESCHIEDENIS

Al in 1987 werd het voor Japanse bezitters van een Nintendo Famicom mogelijk om via het publieke telefoonnet te strijden tegen andere spelers.
In 1995 introduceert Nintendo in samenwerking met Bandai het Satellaview-X systeem. Hiermee konden Japanse spelers met hun Super Famicom (gratis) contact maken met een speciale server van Nintendo.



In 1999 introduceert Nintendo (na veel uitstel) de 64DD waarmee de N64 online zou moeten. Omdat de technologie al achterhaald is op het moment dat de 64DD wordt uitgebracht, zet Nintendo de plannen niet door.
In 2002 brengt Nintendo in Japan en de VS twee verschillende modems (breedband en 56K) uit voor de GameCube. Vreemd genoeg heeft Nintendo nog geen enkele game uitgebracht die deze modems ondersteunt. De enige game die je momenteel online kunt spelen op de Cube is de MMORPG Phantasy Star Online Episode 1 & 2 van Sega.

PU-LEZERS NOG NIET OVERTUIGD

Onlangs openenden we op het Powerweb de stelling 'welke game wil jij het liefst online spelen op de consoles'. Naast een goed overzicht over wat jullie straks graag willen gaan spelen, bracht dit mini-onderzoekje ook aan het licht dat veel gamers nog niet echt warmlopen voor deze nieuwigheid.

Velen kijken de kat nog uit de boom wat betreft online gamen op de console. De afwachtende houding heeft niet alleen te maken met de nieuwigheid van de materie want uit de reacties blijkt dat veel gamers best goed weten wat ze straks min of meer kunnen verwachten. Er leeft echter bij velen het idee dat online gaming op de console niet dezelfde kwaliteitsstandaard kan leveren als de PC. Nu, over dat punt kunnen wij je wel wat duidelijkheid geven.

CREDITCARD!!??

Zoals je in de tekst over Xbox Live kon lezen, moet je bij de allereerste keer dat je Xbox Live opstart, ook het nummer van je creditcard doorgeven. Dit om bijvoorbeeld extra levels te kunnen kopen. Dat je dat misschien helemaal niet wilt doen, maakt niet uit. Je moet het nummer leveren. Ook bij PS2 en NGC online zal vroeg of laat de creditcard getrokken moeten worden. Zijn de meeste games in het begin gratis (community creëren), later willen publishers er zeker geld aan verdienen. Nu is al bekend dat voor een kraker als Star Wars Galaxies geld gevraagd gaat worden, en dat betaal je naar alle waarschijnlijkheid via de creditcard.



We vinden dit toch jammer. Oké, het gebruik van de creditcard mag dan bij betalingsverkeer op internet een normale gang van zaken zijn, veel jonge gamers hebben (nog) geen plastic, sommigen zijn zelfs te jong om een creditcard aan te kunnen vragen, en pa en ma zullen niet altijd betalen. Kortom, een groep gamers gaat straks mogelijk afgesloten worden van online gameplay op de console en dat is geen goede zaak. Hopelijk bedenken de drie partijen voor de launch een oplossing.

NIET VERGELIJKEN

Vergelijk online gamen op de console en PC nu niet met elkaar. Ja, oké, het betreft bij beide de Multiplayer mode van computerspelletjes en het dataverkeer verloopt via het internet maar daarmee houdt de vergelijking min of meer op.
Iedereen weet dat de gameplay van een consolegame doorgaans anders is dan bij een PC game; sneller, actievoller, etc. Waarom zou dat verschil ook niet straks online merkbaar zijn?
Veel gamers roepen dat shooters niet zo lekker spelen op de console. Ja, dat klopt als de gameplay van UT 2003 één op één naar de console wordt gepoort. Je zult echter zien dat de gameplay van shooters gaat veranderen op de consoles. De pace in Unreal Championship lag al veel lager dan zijn PC-zusje en ook Timesplitters 2 is echt op de console toegespitst.
En waarom zo focussen op shooters (misschien omdat dit genre zo floreert op de PC)? Een potje FIFA, NBA2K of Madden online spelen wij liever op de console. Of wat te denken van Tekken, een RPG als Final Fantasy of Pokémon. Daarvan kun je nu niet bepaald zeggen dat het gebrek aan muis en keyboard beperkingen oplevert.



Phantasy Star Online ging op de Dreamcast niet echt als een speer...

WAAR GA JIJ ONLINE OP GAMEN?

De uitslag van de 'Poll' op het powerweb mag als redelijk representatief worden gezien, daar meer dan duizend gamers hun voorkeur bekend maakten.

PC	375	26%
NGC	364	25%
XBOX	272	22%
PS2	195	15%



Online gaming op de Dreamcast was helaas geen succes.

Als dit medium straks populair wordt, en daar twijfelen wij niet aan, dan zal er meer en meer geld voor beschikbaar gesteld worden en zal de kwaliteit van de gameplay beter en beter worden. Let maar op.

DE DREAMCAST

Een beetje gamer weet wel dat de next-gen consoles niet de eerste consoles zijn die online gaan; de Dreamcast had officieel die primeur, maar ook Nintendo was op dit gebied al bezig geweest (zie pag. 40). We weten nog goed dat we een hele middag hebben lopen prutsen om de boel aan de praat te krijgen, op een 56K6 wel te verstaan, en het resultaat was nu niet bepaald denderend (ook nu valt het niet aan te raden te gamen via de dial-up verbinding, of games moeten er echt geschikt voor zijn).
Games als Chu Chu Rocket en Phantasy Star Online hotterden en stotterden over het scherm. Oorzaak, de dial-up verbinding. De lag en gebrekkige ondersteuning stootte veel gamers terecht af. Daarnaast waren er natuurlijk veel te weinig Dreamcasten verkocht, zodat de community niet bepaald groot was. En te weinig kopers betekent te weinig geld en te weinig geld betekent te weinig games.

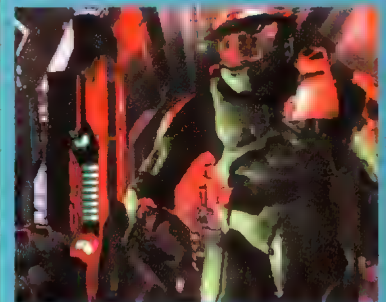
VERTROUWEN

Microsoft, Nintendo en Sony hebben hier absoluut van geleerd. Sega wilde de drie graag aftroeven en op die manier nieuw leven in de DC blazen. Echter, de tijd (lees de verbinding) was er nog niet rijp voor en de DC stierf na dit debacle een snelle dood.
De huidige breedbandverbinding en de majestueuze doorverkoop van de PS2 en de redelijke cijfers van de Xbox en NGC, zorgen ervoor dat de kans van slagen momenteel vele malen groter is.

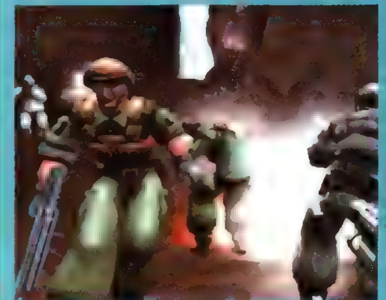
MOST WANTED

Uit de inzendingen op het Powerweb bleek welke games al duidelijk zijn meest wanted online gamestijl te kunnen. De top 3 als volgt.

Xbox: 1. Halo 2, 2. Unreal Championship, 3. Fable



PS2: 1. Timesplitters 2, 2. GTA 4 (als dat kan), 3. Tony Hawk Pro Skater 4



NGC: 1. Mario Kart, 2. Pokémon, 3. Phantasy Star online



Sports Interactive / Eidos / Atoll Soft / Tel: 0318-505464 / www.sigames.nl PC

SKATE

GRAPHICS	REPLAY	GAMEPLAY	SCORE
9	10	9	94

Deze game moet ik dus niet in mijn collectie hebben. CM 3 hield me al vaker binnen dan goed voor me was en met dit vierde deel kom ik straks helemaal de deur niet meer uit.



CHAMPIONSHIP MANAGER 4

We hebben er verdomd lang op moeten wachten, maar het vierde deel uit de gevierde footiemanager-reeks van ontwikkelaar Sports Interactive komt er eindelijk aan.

Een maand of twee geleden bracht ik een bezoekje aan het kantoor van ontwikkelaar Sports Interactive in Londen, waar ik Championship Manager 4 niet alleen mocht bezichtigen maar ook spelen. Het is dat er toen nog behoorlijk wat bugs in zaten die het spelen van een volledig seizoen praktisch onmogelijk maakten, anders had de bewaking me daar 's avonds laat waarschijnlijk hardhandig moeten verwijderen.
Z'n voorganger van een paar jaar terug is wereldwijd een van de bestverkochte games aller tijden en na het spelen van dit vierde deel ben ik ervan overtuigd dat ook deze als een tiet verkopen zal.
Allereerst zijn er nu nog meer landen toegevoegd en komt het totaal aantal spelers op ongeveer 150.000. Ik geloof niet dat er ook maar één game is die zo'n groot spelersbestand heeft. Zaligmakend of doorslaggevend is dit natuurlijk niet voor de game. De shitload aan verbeteringen en vernieuwingen zijn dat wel. Wie CM 3 al superverslavend vond, krijgt met de nieuwste editie pure onversneden Colombiaanse coke voor z'n snuit.

2D ENGINE

De meest ingrijpende vernieuwing is zonder twijfel de implementatie van de 2D-engine. Moest je het in 't verleden doen met teksten die aangaven wat er allemaal gebeurde op het veld, nu kan de wedstrijd tevens gezien worden vanuit een top-down view.
Je kunt nu zelfs de wedstrijd in realtime (dus 90 minuten lang) bekijken, maar wat dat betreft kun je beter gewoon de hoogtepunten van de game checken. Als ik een hele wedstrijd van NAC wil zien, ga ik wel naar het stadion.
De combinatie van 2D-visualisatie van de wedstrijden en het gebruik van teksten is van onschatbare waarde. Nu kun je als manager namelijk nog beter zien waar je sterke en zwakke punten liggen. Tijdens de wedstrijd kun je rustig de verschillende stats bekijken en wanneer er iets bijzonders gebeurt, wordt dit ook nog eens middels de 2D match engine in beeld gebracht.

RODE CIJFERS

Ook het gegeven dat je reserveteams en de elftallen onder 19 jaar niet alleen kunt managen maar ook zien spelen is een welkome toevoeging. Op die manier kun je de ontwikkelingen van jouw toekomstige sterren op de voet volgen.
In de moderne voetballerij met al haar financiële problemen is dat hard nodig ook. Pak je je zaakjes goed aan, dan is de kans groot dat je die relatief goedkoop opgeleide mannetjes na een paar jaar voor veel geld kunt verkopen. Da's mooi meegenomen, zeker als je de leiding neemt over een club met een niet al te grote kas. Zo'n club kan nu zelfs in de rode cijfertjes terechtkomen, net als in het echt.
Verder is het trainingsgedeelte uitgebreid met meer soorten oefeningen plus de mogelijkheid om spelers in groepen op te delen en aparte groepstrainingen te verzorgen. Da's een stuk handiger dan elke speler afzonderlijk aan een trainingsschema te helpen.
Tja, ik kan verder nog zoveel vertellen over alle andere verbeteringen; het gebruik van shortcut keys en de rechtermuisknop voor snel omschakelen naar andere schermen, veel meer nadruk op relaties tussen managers, spelers, supporters en de media... het is simpelweg te veel om op te noemen.
CM 4 overtreft z'n voorganger werkelijk op alle fronten en ondanks de afwezigheid van massive multiplayer online gaming opties (toekomstmuziek, maar ach, als je 'm alleen speelt komt deze game toch het best tot z'n recht), kan ik niet anders dan concluderen dat dit de ultieme footiemanager sim is. ◀



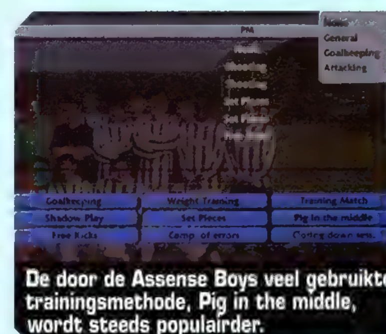
Die gasten van Wimbledon zijn typische baseliners, komen nooit naar het net.



Je kunt natuurlijk ook lekker het telefoonboek gaan lezen.



Southend tegen Southport, wordt gespeeld op Southpark zeker...


De door de Assense Boys veel gebruikte trainingsmethode, Pig in the middle, wordt steeds populairder.

PLAYSTATION 2

Edge Of Reality / Maxis / Electronic Arts / Tel: 020-6589988 / www.eagames.nl

SCORE 88

GRAPHICS 9 | REPLAY 9 | GAMEPLAY 9

Geloof 't of niet, maar op de console is deze life simulator minstens zo meeslepend als de PC-versie.


SKATE



THE SIMS

Het succesverhaal van The Sims is ook mij bekend en het zal me niks verbazen als EA met deze sim wereldwijd ook de harten van miljoenen PS2-bezitters verovert.

Ik moet eerlijk toegeven dat de virtuele mensjes uit The Sims nooit op mijn beeldscherm hebben rondgehuppeld. Ik had als gamer die liever voor de TV dan de PC zit, een soort van Sims-drempelvrees. Eigenlijk hoefde ik ook niet zo nodig een game te checken waarin ik met verschillende characters alledaagse gebeurtenissen kon herbeleven. Mezelf staande houden in real life is vaak al moeilijk zat.
Het feit dat zo'n game een super absorberende uitwerking kan hebben en extreem veel tijd in beslag kan nemen, deed me ook lichtelijk huiveren. Het mag immers niet ten koste gaan van mijn dagelijkse Pro Evolution Soccer 2-ritueel (elke dag twee uurtjes trainen).
Desondanks wekte Jan's preview van vorige maand mijn interesse. Ik hoor mezelf nog denken 'als dít niet het moment is om eens te kijken wat ik nou eigenlijk mis, weet ik het ook niet meer'. Volgens mij houden vele PS2-bezitters er dezelfde gedachte op na; het aantal sims op de console is sowieso schaars, zoniet nihil. Tja, de console-gamer pur sang is toch een ander type gamer dan de PC-freak hè.


Wegwezen meisje, dat is 't hert uit die Jägermeister reclame, die gaat straks ongelofelijk in je oor tetteren.

PERFECT SPEELBAAR

De spanning is er natuurlijk wel vanaf nu jullie mijn eindbeoordeling waarschijnlijk al gechecked hebben 't maar inderdaad, ook ik zit nu dus compleet in de Sims-zuiging. Die gasten van Edge Of Reality hebben 't toch maar even klaargespeeld om deze game perfect speelbaar te krijgen voor de PS2. Niks poort, deze game is speciaal voor deze console vanaf de grond opgebouwd.
De gameplay is uitstekend afgestemd op de controller, met simpele commando's via je buttons en het gebruik van de stick voor 360 graden bewegingsvrijheid in de 3D-omgevingen. De interface steekt lekker simpel in elkaar en is daardoor erg overzichtelijk en makkelijk te bedienen.
Ook de level-based missies komen goed uit de verf; ze geven de game wat meer structuur en dat kan op de console geen kwaad, aangezien de gemiddelde console-gamer de weelde van ultieme vrijheid waarschijnlijk toch niet dragen kan of wil.
Men heeft er zeker ook verstandig aan gedaan om wat betreft de aankleding van het geheel voor nog meer mogelijkheden te gaan. De hoeveelheid beschikbare meubels, kledingstukken, kapsels en andere accessoires is werkelijk gigantisch. Zoveel vind je geloof ik niet eens in de PC-versie terug.

EFFE DOORBIJTEN

Toch kan ik me voorstellen dat als je helemaal niet met de gameplay van The Sims bekend bent (laat staan sims als genre in het algemeen), je het allemaal maar een suffe, trage boel vindt. Tegen die peeps zeg ik: effe doorbijten, want het zal niet lang duren of je bevindt je in één grote, fascinerende virtuele wereld. Ik had niet verwacht dat het zo tof zou zijn om de levensloop van jouw characters te bepalen. Om dit online met en tegen anderen te kunnen doen is natuurlijk helemaal te gek maar helaas zullen alleen de PC-bezitters daar binnenkort toe in staat zijn. Niet getreurd; de multiplayer-optie waarbij je in een diagonaal splitscreen ('t is even wennen maar het pakt verbazingwekkend goed uit) tegen een maatje kunt spelen, vergoedt een hoop, zoniet alles.
Zorgen dat je gelukkiger wordt dan de ander klinkt wat egocentrisch maar in deze game is het pure fun. Ook opdrachten als 'wie versiert het snelst een chickie' of 'wie troggelt het meeste geld af van de buurtbewoners', leveren vaak hilarische tafe-relen op.
Hierbij wil ik Edge Of Reality en Maxis alvast bedanken voor het opfokken van mijn social life. Het ziet er namelijk naar uit dat ik nog wel een tijdje in Simsville zal vertoeven. ◀


"Leuk hoor zo'n feessie maar kan iemand dat water wat minder nat zetten."


Hoe krijgt die gast het voor elkaar: drie lekkere wijven en nog een flipperkast ook. Da's zeker die sim-salabim.


"Weet je, als je te lang in de love-tub zit, krijg je een groen kruis. Benen over elkaar is het enige dat helpt."

Milestone / Infogrames / Tel: 040-2393580 / www.milestone.it/eng/index.html XBOX



J.J.

GRAPHICS	REPLAY	GAMEPLAY	SCORE
9	8	8	79

Racing Evoluzione zet grafisch weliswaar de nieuwe standaard maar kan echt nog niet tippen aan de Gran Turismo-reeks.





Ik stond een keer naast Jan Lammers voor 't stoplicht, die in ongeveer zo'n Renault reed. Hij was iets eerder weg...



Weer voor niks dure sneeuwkettingen bij de Halfords gekocht. En ze inleveren na de vakantie heeft geen zin, ze moeten binnen vijf dagen geruild.

RACING EVOLUZIONE

In mijn ogen bezit de Xbox nog geen echte topracegame, zoiets als Gran Turismo op de PS2. Racing Evoluzione zou maar wat graag in dat gat springen.

Racing Evoluzione is deels vergelijkbaar met Gran Turismo. Je hebt een lading niet bestaande tracks en een zwikkie wel bestaande dure auto´s. Je weet wel, Porsches, Lambourghini´s, Ferrari´s, etc. Alle bekende modes zitten erin, maar het spel draait om de Dream mode.
Waar je in GT door kampioenschappen te winnen steeds duurdere en snellere auto's en nieuwe tracks unlockt, kent RE nog een extra feature; je racet niet met een bestaande auto maar met een zelf ontworpen merk, in mijn geval de JJB Sportscar.
Je begint met een opgekalefaterde brik en werkt dat, naarmate je beter scoort, uit naar een gelikte, razendsnelle bolide. Hoe meer mensen je wagen kopen, des te meer geld je verdient, en dat stop je weer in upgrades of nieuwe prototypes.
Overigens kun je in RE ook gewoon met de bestaande types racen, alleen niet in de Dream mode.
Over de graphics kan ik kort zijn: RE veegt de vloer aan met Project Gotham, punt!

EMO-RACER

De geschiedenis van jouw merk ontvouwt zich aan de hand van korte tussenfilmpjes. Jouw monteur, secretaresse, ontwerper etc. vertellen of je genoeg geld voor nieuwe wagens of upgrades hebt, sporen je aan als je een matig resultaat behaalt of prijzen je als je wint.
Net als in DTM Race Driver word ik niet warm van dat emo-gedoe. Het is niet slecht gedaan, alhoewel sommige filmpjes volkomen nutteloos zijn, maar ik ga er niet harder door racen. Het (uit)bouwen van je eigen merk vind ik wel een goede vondst, dat motiveerde weldegelijk.
Sterk punt van de GT-reeks is dat ook de kale gameplay, het racen met wagentjes, van begin tot het eind boeit. Je wilt winnen omdat het spel je steeds tot het uiterste pusht. Niet te ver, want dan raak je gefrustreerd en niet te weinig, want dan is er geen hol meer aan.
RE slaagt daar in mijn ogen voor 80% in. Ten eerste is dat rijden met je eigen merk stimulerend. Het geeft je een egoboost als jouw merk een Ferrari voorbij gaat. De tracks zijn verder afwisselend, de rewards prima (unlockable tracks en cars en cash voor je merk). Ook voel je verschil tussen de diverse wagens en zijn afstellingen merkbaar. Je wilt dus voor die snellere wagen gaan, zodat je die Ferrari of Porsche kunt passeren.

TE PITTIG?

Echter, dat inhalen is veel te lastig gemaakt, waardoor jouw merk vaker achter dan vooraan rijdt. De A.I. van de CPU's is te sterk, ze maken weinig fouten. En als je ze dan allemaal voorbij bent, halen ze je na één fout weer in. De CPU houdt ze namelijk vlak achter je, net zoals ze niet ver vooruit rijden als jij een paar fouten maakt (hulde voor dat punt).
Ik hoor nu lezers roepen dat dit juist goed is, dat een dergelijke A.I. de game pittig maakt. Ja, dat had ik ook gevonden als ik de wagens goed in de greep zou hebben en dus langzaam maar zeker beter kon worden... maar ik voelde me nooit echt comfortabel.
De wagens reageren met name in scherpe bochten nerveus en dat is 'dodelijk' op de vaak smalle wegen. Je ligt er wel eens af en dan speert alles er langs. De smalheid (zijkanten remmen af) zorgt er vervolgens weer voor dat je moeilijk kunt inhalen en op snelheid kom je er in 90% van de gevallen ook niet langs, op een paar stukken na waar je weer iedereen voorbij speert??
Minpunt is ook het gevoel van snelheid; dat is niet optimaal aanwezig. RE is daarmee verworden tot een zeer pittige, weinig vergevende racegame die voor casual gamers waarschijnlijk té pittig is. De racefan zal zich niet bekocht voelen maar voor een echte topracegame op de Xbox, heb ik mijn hoop op Project Gotham 2 gevestigd.



Zolang ze maar niet achter het stuur zitten, heb ik niets tegen vrouwen in racegames.



Dat doet me er aan denken dat ik m'n Lagunaatje maar weer eens moet verwennen met een wasbeurtje met alles er op en er aan.

PC

Termite Games / Microsoft / Tel: 020-5001005 / http://ac2.turbinegames.com

SCORE 82

GRAPHICS	REPLAY	GAMEPLAY
9	8	8

Als je op zoek bent naar een nieuwe én gepolijste fantasy MMORPG, ben je hier aan het juiste adres. Een paradijs voor de hack & slash avonturier met heel veel vrije tijd.


JAN



ASHERON'S CALL 2

Microsoft probeerde een paar jaar geleden ongekroonde koning Everquest van de troon te stoten met haar eigen MMORPG Asheron's Call. Men is nu Everquest II een stap voor en komt met AC 2: Fallen Kings.

Massive Multiplayer Online Role-Playing Games (MMORPG's) worden steeds populairder. Naast Amerika en Japan raakt ook Europa langzaam in de ban van het genre.
Wat goed is aan Asheron's Call 2: Fallen Kings is dat zowel veteranen als nieuwkomers met dit fantasiebanket aan de slag kunnen.
Net als bij de meeste RPG's kies je een sekse (man/ vrouw) en een ras (Human, Lugian of Tumerok) waarna je jouw Avatar (held) naar eigen smaak ontwerpt. Haar/zijn lichaamsbouw, kleding, wel of geen tatoeages en hoppa...het oneindige avontuur waarin je je eigen verhaal schrijft kan beginnen.
De eerste maand is gratis spelen, daarna moet je iedere maand betalen; ongeveer 12 euro.

COMBAT

De wereld die zich voor je opent is Dereth en de drie zojuist genoemde goede rassen claimen opnieuw hun plaats. Dereth is verwoest en bezaaid met monsters. Tijd om orde op zaken te stellen.
Uiteraard is er een natuurlijke spanning tussen de Human, Lugian en Tumerok. Je kunt je later ook aansluiten bij een van de drie Kingdoms wat op zichzelf weer agressie uitlokt. Je kunt natuurlijk ook lekker je eigen plan trekken en doen en laten wat jij wilt; het kenmerk van de vrijheid van een MMORPG.
Opvallend is hoe laagdrempelig AC 2 is en hoe goed dat uitpakt. Het draait allemaal om combat, waarmee je skills upgrade. Dode beesten kun je verkopen voor geld en goodies en daarmee kun je voorwerpen maken of uitrustingen uitbreiden. De skilltree is simpel en overzichtelijk en je bepaalt (een beetje vergelijkbaar met Diablo II) welke vaardigheid je gebruikt. Het loont om een pad goed uit te bouwen (close combat, range combat of magic) in plaats van een allrounder te willen zijn.
Als je een monster gedood hebt, respawnen ze na een tijdje dus je kunt net zolang dezelfde rat of trol doden totdat je sterk genoeg bent om aan de meest uitdagende queesten te beginnen.

VUURWERK

Het eerste dat je opvalt wanneer je Asheron's Call 2 speelt, zijn de overweldigende looks. Je kunt er tijdens de installatie voor kiezen om 2 Gigahertz extra te installeren voor meer grafische details. Doe je dat én heb je een stevig bakkie dan zul je kwijlend achter je monitor zitten.
De wereld heeft de bekende middeleeuwse fantasy look maar mixt deze met prehistorische jungles, grotten en mystiek.
De grafische pracht zien we voorts terug in de veelvoud aan volle kleuren en effecten. Klotsend water met prachtige reflecties, magisch vuurwerk dat de omgeving doet oplichten en een dag- en nachtcyclus die voor extra sfeer zorgt. Kijk omhoog en je ziet roze wolken door de onmetelijke hemel dwarrelen terwijl daarachter een melkwegstroom van kleine meteoren hun baan om de planeet vervolgen.
Vooral de buitenlocaties zijn indrukwekkend, helemaal als je vanaf de top van een berg de enorme uitgestrekt wereld voor je ziet; een wereld vol avontuur en gevaar.

NIEUWE VERSLAVING

Het is tegelijkertijd ook een minpunt van AC 2. Aangezien deze keer NPC's schitteren door afwezigheid, loop je soms tijden lang rond te rennen zonder ook maar iemand tegen te komen. Uiteraard zijn er de monsters waar je tegen kan vechten om je skills up te graden maar pratende, dansende, vechtende of andersinds handelende karakters zijn altijd andere ingelogde spelers, en die zijn regelmatig elders in Dereth hun ding aan het doen. Hierdoor voelt AC nogal eens leeg aan.
Uiteraard zullen er in de maanden die volgen steeds meer spelers bij komen en heeft Tribune maandelijkse Episodes en nieuwe events beloofd waardoor de wereld van Dereth steeds blijft veranderen.
Ook zullen veel oorspronkelijke AC spelers hun oude liefde eerst moeten verlaten alvorens ze aan een nieuwe verslaving toegeven. Maar gezien de mogelijkheden, de prachtige wereld en de nieuwe aanwas zal dat waarschijnlijk wel goed komen.


"Hé kleintje, jij kan hier toch niet staan? Of heb je soms een opblaas Yoshi tussen je benen?"


"Kijk man, dat ding heeft dezelfde kapper als Niels!"


"Uuurgh, moet toch eens tegen m'n vrouw zeggen dat ze die kragen minder heet wast."


"Vreemd, het ruikt hier naar een Koreaans restaurant."

Acclaim / Infogrames / Tel: 040-2393580 / www.akaacclaim.com/atv2 — XBOX / PLAYSTATION 2 / GAMECUBE

SKATE | GRAPHICS 7 | REPLAY 6 | GAMEPLAY 6 | SCORE 63

Acclaim Sports pakt op alle next-gen consoles uit met het vervolg op de PSX-titel ATV Quad Power Racing, destijds door velen bestempeld als te makkelijk. Heeft men geleerd van die fout?

ATV QUAD POWER RACING 2

Tuurlijk mag je een PSX-game niet vergelijken met een game die op welke next-gen console dan ook uitkomt. Deel 2 van deze ATV-racer overklast natuurlijk op alle fronten z'n voorganger.
Waar het om gaat is dat deel 1 (dat twee jaar terug uitkwam) door vele gamers als te simpel bestempeld werd. De besturing van de quad racers was te easy, de houdbaarheid te kort en de competitie te zwak. Gelukkig heeft ontwikkelaar Climax Studios de zaakjes nu beter voor elkaar. Dit tweede deel is namelijk allesbehalve eenvoudig en heeft in ieder geval meer opties dan deel 1.

STANDAARD

Er zijn nu vijftien characters en een vijftiental parcours in vijf verschillende omgevingen; vrij standaard dus. Ook in de opties vind je weinig baanbrekends: Career, Arcade, Challenge, Time Trial, Splitscreen (alleen op de Xbox kun je met z'n vieren spelen), je kent het allemaal inmiddels wel.
Een aardige toevoeging is de Stunt Arena waarin je een heleboel fratsen kan uithalen met je vierwieler. Het is echter geen mode waarvoor je het schijfje steeds weer in je console propt. Met een game als deze wil je per slot van rekening eigenlijk gewoon lekker snoeihard door de bochten gaan en big air jumps maken, toch?

STOF HAPPEN

Overigens blijft het niet bij big air jumps: je kunt allerlei tricks maken voor punten en tegenstanders van hun bike aftrappen, wat een gunstig effect heeft op je speedboost meter (die je tijdelijk extra snelheid geeft). Jouw ass kan natuurlijk ook gekicked worden en da's klote, want naast extra snelheid verlies je ook nog eens kostbare seconden en reken maar dat je die met de moeilijkheidsgraad in deze game hard genoeg nodig hebt. Wat dat betreft zit de A.I. van de tegenstanders prima in elkaar; je dient echt de gehele race scherp te blijven, want voor je het weet lig je stof te happen.
Nu moet ik wel toegeven dat ik het met die truckjes en trapjes na verloop van tijd wel gehad had, evenals de races in de verschillende modes. Grafisch oogt de game op alle consoles weliswaar vrij solide en ook de bediening en het geluid zijn vrij goed uitgewerkt maar het is gewoonweg degelijkheid troef en zeg nou eerlijk; wie wil er vandaag de dag nou een doodordinair, degelijk spelletje in z'n kast? ◄


"Volgens mij blijft ie bewust wat achter, maar ik laat me geen zand in de ogen strooien. Hahaha."


Nou, ik weet nu al hoe ATV Quad Power Racing XXX er uit gaat zien (en ruiken).


"Krek dat 't woar is Geurt, 't is hoal wat aondurs dan biet'n rieden met d'n giertank d'r achter."

Viscarious Visions / LucasArts / Contact Data / Tel: 076-5484848 / www.jedioutcast.com — XBOX / GAMECUBE

JAN | GRAPHICS 8 | REPLAY 7 | GAMEPLAY 8 | SCORE 80

Een van de betere PC-games van 2002 ziet het licht op GameCube en Xbox.

JEDI KNIGHT II: JEDI OUTCAST

Lente 2002 werden PC-gamers verblijd met Jedi Outcast. Sinds tijden weer eens echt een instant Star Wars klassieker van hoog niveau. LucasArts en Raven zetten een fraai epos neer en voor de console-versies tekende Viscarious Visions.
De game is nagenoeg hetzelfde, kortom een straight port maar daarmee haal je wel een van de beste Star Wars games in huis. Sterker, voor de GameCube geldt in mijn nederige optiek dat Jedi Outcast als zodanig een van de beste titels is die momenteel in de winkels ligt.
Wat begint als een standaard first-person shooter in een mooie Star Wars omgeving, ontpopt zich al snel tot een lightsaber actiongame met de meeste coole force powers ooit tot leven gebracht, en het speelt allemaal heerlijk en spectaculair. In de rol van Kyle Katarn, die zich weer verenigt met The Force en daarmee ook zijn lightsaber opnieuw ter hand neemt, reis je naar verschillende en tot de verbeelding sprekende locaties die zo uit een highclass Star Wars film zouden kunnen komen.

FORCE POWERS

De game kent nog wel een paar rare onderdelen. Waarom iedere action-adventure van die zenuwtergende platform-jump puzzels op het menu heeft staan...het is mij een raadsel. Beter (en origineler) zijn de windtunnel sprongen waarbij je getimed op de juiste windvlaag van het ene balkon naar het andere moet floaten. Bovendien ga je in deze setting een van je eerste lightsaber gevechten aan met een mysterieuze Reborn (speciale Dark Jedi), een moment dat je nog lang zal heugen. De acrobatische lightsaber gevechten zijn ronduit spectaculair en vervelen nooit. Natuurlijk kun je Stormtroopers van benen en armen ontdoen, maar van de confrontaties met Dark Jedi – soms meerdere tegelijk – ga je echt op het puntje van je stoel zitten.
Ook de Force Powers, die naar gelang je verder komt in kracht toenemen, zijn waanzinnig. Zowel qua uiterlijk als uitvoering. Een Stormtrooper tien meter de lucht in tillen, zijn strot dichtknijpen en dan in een afgrond laten vallen... dat verveelt nooit. Ook andere Force Powers zijn fantastisch om uit te voeren.
Kortom; als je een beetje Star Wars hart hebt kloppen, dan speel je deze game met een genotzalige grijns op je gezicht uit. Een welkome aanvulling op het Xbox aanbod en een verplichte aanschaf voor Cube fans. ◄


Wisten jullie dat de meeste splitscreens met een lichtzwaard worden gemaakt?


"Jij was zeker de allerlaatste klant op zaterdagmiddag bij de kapper van Niels?"

GAME BOY ADVANCE

SCORE 92

GRAPHICS	REPLAY	GAMEPLAY
9	8	9

Dit soort met liefde geslepen juweeltjes stoppen we graag in onze GBA. Topkwaliteit in alle facetten, meer van dat graag!



METROID FUSION



Iedere Metroid leunt op het klassieke maar nog altijd motiverende spelconcept uit de eerste Metroid. Wat zeg jij daar? Nog nooit een Metroid gespeeld? Nou vooruit, laat ik in de eerste alinea de basisregels van het Metroid-spel dan even uitleggen.

Metroid is in de kern een platformavontuur. Doordat hoofdrolspeelster Samus tijdens het avontuur in haar krachten 'groeit', zou je het ook een RPG kunnen noemen maar dan zónder de menuutjes en mét veel knallende gevechten. Het avontuurlijke karakter wordt versterkt doordat je niet van level naar level speelt, maar je vrijelijk verplaatst door één grote spelwereld. Hoewel vrijelijk...

Een typische Metroid-situatie: je ziet achter een muur een powerup maar hebt geen mogelijkheid om door deze muur te breken. Of je probeert een keer of tien op een platformpje te jumpen, om tenslotte tandenknarsend te concluderen dat je toch echt niet hoog genoeg kunt springen en dus ergens anders je heil zult moeten zoeken.

In de loop van je avontuur zullen twee dingen hand in hand groeien: je ruimtepak en je plattegrond. Je kunt namelijk – hoe dan ook – altijd een stukje van de plattegrond bereiken waar je een permanente powerup vindt, als een soort uitbreiding van je ruimtepak, bijvoorbeeld laarzen om hoger te kunnen springen.

Als je deze powerup eenmaal hebt gevonden, kun je 'm waar dan ook gebruiken. Je gaat bijvoorbeeld terug naar die plaats waar je niet op het platformpje kon springen en met een druk op de knop sta je erbovenop.

Op deze manier krijg je steeds weer toegang tot nieuwe delen van de plattegrond, waar je op een of andere manier altijd weer een nieuwe powerup kunt vinden, die je een nog groter deel van de plattegrond laat verkennen. Enzovoort en verder en dieper en voort.

MYSTERIEUZE PARASIETEN

Metroid Fusion is de meest plotgedreven Metroid tot op heden geworden. In het stijlvol vormgegeven introotje zie je hoe Samus Aran afdaalt naar het oppervlak van SR388, waar de mysterieuze parasiet X haar lichaam binnendringt.

De X blijkt een soort kruising tussen een zelfdenkend wezen en een ziekte. Het zenuwstelsel van Samus raakt al snel besmet en ze raakt buiten westen. De mannen in witte pakken van de General HQ doen alles om Samus te redden maar de X plant zich in razend tempo in Samus' lichaam voort, waardoor ook grote delen van haar ruimtepak worden besmet.

Door de X smelten mechanische delen van het pak samen met organische delen van haar lichaam, waardoor het onmogelijk wordt het pak in z'n geheel uit te trekken, slechts met grote moeite kunnen enkele delen operatief worden verwijderd.

Als Samus op sterven na dood is, komt een van de wanhopige wetenschappers met een briljant idee. De natuurlijke vijand van de X is de Metroid en tijdens haar laatste ruimtetripje had Samus voor hen toch zo'n baby-Metroidje meegebracht?

Uit cellen van deze Metroid bereiden de dokters een vaccin dat meteen wordt toegediend. Voila, Samus knapt op, maar... ze is niet helemaal de oude.



En die uitlaatgassen van dat ding... verschrikkelijk. Tja, wat wil je met knoflookpersen als oksels.



"Jongens, het heeft er om gespannen, maar de wereld is gered hoor!"

Nintendo / Tel: 030-60971000 / www.nintendo.com





O, Samus met borsten als meloenen
Een zoete perzik was haar mond
Alleen iets te veel pit voor mij
Snoep verstandig, eet een hond.



Van zwart haar ga ik huilen
Van blond krijg ik 't benauwd
Ach, vind je het erg
Als je vannacht in bed je helm ophoudt?



"U heeft 't platform bereikt.
Gefeliciteerd, wat een feest.
Nog één stapje achteruit.
En u bent er daadwerkelijk geweest."



Een hele dag stilgestaan
Een deurtje open en weer dicht zien gaan
Deurtje open en weer dicht
Zo'n dag vol indrukken vergeet men niet licht.

BESMET

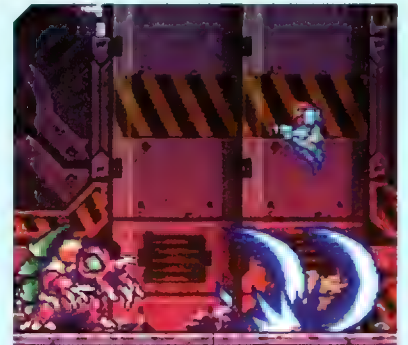
Je begint je avontuur als Samus op de docking bay van een biologisch ruimtelab, dat als een kleine planeet in de ruimte hangt. Hier doen wetenschappers in uiteenlopende klimaten onderzoek naar allerlei buitenaardse wezens en vegetaties. De geïnfecteerde delen van je ruimtepak die operatief werden verwijderd, moeten hier ook ergens te vinden zijn. Om ze op te sporen, word je naar diverse locaties in de laboratoria gestuurd door de babbelgrage boordcomputer Adam.
Hij stuurt je eerst naar de quarantaineboeg, waar je ontdekt dat de X zo'n beetje alle wezens in de laboratoria hebben besmet. Ook blijkt dat de X in staat zijn het DNA van hun prooi te reproduceren, waardoor ze klonen van hun slachtoffers kunnen maken.
Doordat jou lichaam zowel cellen van X als van een Metroid bevat, kan de X jou geen kwaad meer doen. Sterker nog, zodra je de X uit hun gastlichamen hebt geknald, kun je deze wezens absorberen om je energie en projectielen aan te vullen.
Na het verslaan van een eindbaas, komt er een X-kracht vrij waarmee je kunt fuseren om een van de latente mogelijkheden van je ruimtepak te activeren.

PERZISCHE PRINS

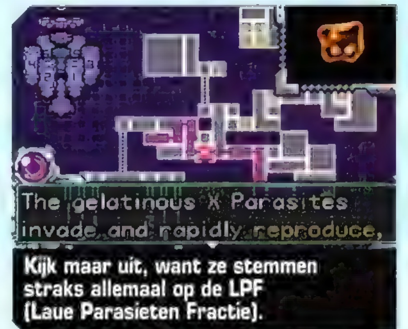
Normaal besteed ik in reviews niet zoveel aandacht aan het verhaal, maar het leek me hier wel op zijn plaats, vooral omdat het verhaal letterlijk en figuurlijk een geheel nieuw gezicht geeft aan de klassieke Metroid-formule. Laat de beschrijving van de basisprincipes in je hoofd fuseren met het verhaal en je hebt een aardig idee van wat je staat te wachten. Wat betekent dit specifiek voor de gameplay?
In haar nieuwe verschijning laat Samus zich sneller en soepeler besturen dan ooit. Standaard kan ze tegen geribbelde delen van muren en plafonds klimmen en als je tegen een platformpje springt blijft ze er als een Perzische prins (wie kent hem nog?) aan hangen.
Iedere vijand die je verslaat laat een zwevend energieballetje (de X) achter, dat je snel moet pakken voordat het zichzelf tot een nieuwe vijand vormt. Soms komen verschillende X uit je slachtoffers samen om een grotere vijand te vormen.
Zoals gezegd zorgt het fuseren met een X uit een eindbaas voor het 'groeien' van je mogelijkheden. Deze eindbazen zijn lekker groot en gemeen, zoals het hoort in een Metroid-spel. De krachten die je verdient door ze te verslaan zijn bijna allemaal bekend uit vorige Metroids, ik noem hier de Morph Ball, Speed Booster, Wave Beam, Varia Suit en Bower Bomb, u kent ze wel. Gevoelsmatig is de grootste vernieuwing de tegelijk meer en minder lineaire spelstructuur. Meer lineair doordat de computer je steeds precies vertelt waar je naartoe moet, minder lineair omdat je meer dan ooit de ruimte krijgt om te speuren naar geheime ruimtes en valse muren, ze zitten werkelijk overal!
Ook de grote nadruk op het verhaal geeft de game een ander gevoel en als stuwende kracht achter de gameplay werkt dit uitstekend. Zo word je soms opgejaagd door een supersterke kloon van jezelf, blijven liften wel eens steken, moet je razendsnel een bepaalde locatie verlaten en blijkt boordcomputer Adam er een dubbele agenda op na te houden.
Het is het soort interactieve suspense dat je motiveert om door te spelen, ook als het allemaal wat moeilijker wordt. En moeilijk wordt het!

BLINDE

Metroid Fusion is een van de zeldzame games waar Nintendo net zoveel tijd en aandacht aan heeft besteed als aan hun games op de Cube. Alles is zeer netjes vormgegeven en afgewerkt met bijzonder fraai artwork en puike 'filmpjes', veel visuele details en ijzersterke levelontwerpen.



"Da's mijn zogenaamde 'lente-move', waarbij ik altijd uitroep 'spring is in the air.'"



Kijk maar uit, want ze stemmen straks allemaal op de LPF (Laue Parasieten Fractie).

En dan heb ik het meest indrukwekkende element uit deze game nog niet eens genoemd: de audio! Als ik hier een cijfer voor zou mogen geven, werd dit blind een 10 want zelfs een blinde zou onder de indruk raken van Metroid Fusion.
De bijzonder sfeervolle muziek en prachtige geluidseffecten zijn klinkende voorbeelden van de grote zorg die de ontwikkelaar heeft besteed aan de afwerking van dit product. Samen met Advance Wars en Golden Sun biedt Metroid Fusion het beste wat je op dit moment mobiel kan beleven. Om de sfeer optimaal te ervaren is wel een hoofdtelefoontje nodig. ◀

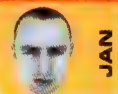


Volgens mij de eerste keer dat we een in-game GBA-plaatje zo groot afdrukken. Dat zegt alles over de grafische kwaliteit van deze game.

PC
Termite Games / Project Three Interactive / Tel: 020-7787909 / www.termite-games.com

SCORE 40

GRAPHICS	8	REPLAY	5	GAMEPLAY	4


JAN

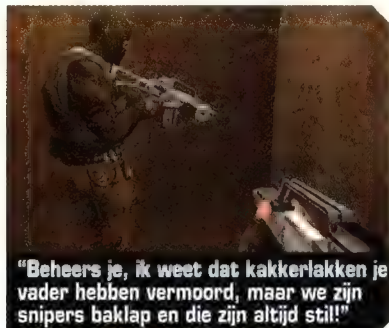
New World Order had veel potentie maar is uitgelopen op een grote teleurstelling. Deze game had zo nooit in doosvorm mogen verschijnen. Schandalig!

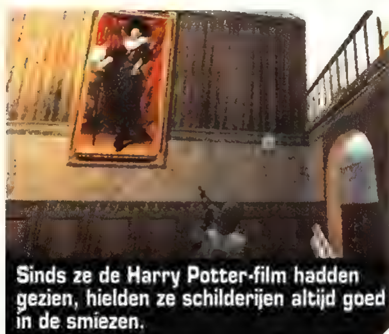


NEW WORLD ORDER

New World Order zou een echte Counter Strike killer worden met bovendien een spannende singleplayer campagne. Althans, dat was de bedoeling...

Het verhaal achter NWO is niet bijster origineel maar dat maakt met dit soort games niet uit. De wereld wordt geteisterd door terroristische organisaties en om die aan te pakken is er een organisatie in het leven geroepen, de New World Order. De best getrainde killers worden ingezet om criminaliteit keihard aan te pakken.

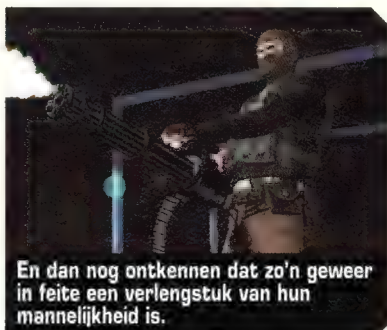

"Beheers je, ik weet dat kakkerlakken je vader hebben vermoord, maar we zijn snipers baklap en die zijn altijd stil!"


Sinds ze de Harry Potter-film hadden gezien, hielden ze schilderijen altijd goed in de smiezen.

Het spel valt uiteen in single- en multiplayer. Oorspronkelijk zou de game alleen multiplayer worden. Sterker, de officiële website vermeldt alleen maar dat het om een multiplayer game gaat!?
Hoe dan ook, je kan in beide modes kiezen of je de good guys (NWO) of de baddies (terroristen) speelt. Ik begon als NWO in de singleplayer, en al na vijf minuten bekroop me het gevoel dat er iets behoorlijk mis was.

BUGS

Om kort te gaan; de singleplayer zuigt. Ten eerst ren je niet door het beeld, je waggelt als een dronken gans. Het ziet er niet uit en het veroorzaakt instant motion-sickness. Ten tweede word je compleet aan je lot overgelaten; je weet eigenlijk niet wat je moet doen, terwijl er een icoon 'equip' in beeld flikkert. Dit blijkt na enig trial & error te gaan om ammo die je verdelen moet over verschillende wapens. Een aardig idee dat halfslachtig werkt. Het ene moment kun je bepaalde wapens wel oppakken en het andere moment niet. Waarschijnlijk een van de vele bugs die het spel teistert. Ladders beklimmen is een kunst op zich omdat het net lijkt alsof je van de muur af zweeft, waardoor je dus vaker dan je lief is naar beneden kukelt. Ook in andere shooters is het bestijgen van ladders niet altijd even makkelijk, maar NWO spant de kroon qua gebruiksonvriendelijkheid.


En dan nog ontkennen dat zo'n geweer in feite een verlengstuk van hun mannelijkheid is.


"Mag het nog? Nou ook de beste wensen dan hè."

Het meest storende van de game is de wispelturige A.I. van de bad guys. Als je ze alarmeert blijven ze plakken in muren, bruggen en deuropeningen. Of ze rennen rondjes als een kip zonder kop, zonder dat ze naar je op zoek gaan.
Zien ze je wél, dan beschikkende ze over de scherpte van een voorgeprogrammeerde sluipschuttersrobot en ben je binnen tien seconden dood. En zo gaat het iedere keer. Je sluipt om een hoekje en als je je neusharen laat zien, schiet de vijand altijd raak.

NOG MEER BUGS

Klagen we dat de meeste shooters te eenvoudig zijn wat betreft vijandelijk tegengas, NWO slaat helemaal door naar de andere kant. Daarnaast vind je nergens powerups of body armour, en je draagt een speciaal pak dat kogels moet tegenhouden, maar dat werkt dus helemaal niet.
Begrijp me niet verkeerd, ik hou van 'realistische' shooters als Delta Force of Rainbow Six, waarin je door een paar rake schoten het loodje kan leggen, maar als het concept zo rigide als hier is doorgevoerd, valt er gewoon geen lol te beleven.
En dan heb ik het nog niet gehad over bugs zoals het lastig kunnen springen en bukken, door muren heen vallen als je er tegenaan leunt, flikkeringen, 'gaten' in speelomgevingen... en zo gaat het maar door. Tijdens de review van deze game zijn er al drie flinke patches verschenen (versie 1.1, 1.2 en 1.3) en het kan goed zijn dat als je dit leest, de game al weer veel verder gepatched is. Maar om het dan zo in de winkels te leggen...ontoelaatbaar!


Weer zo'n asociale automobilist die de straatdeur niet achter zich dicht doet.

NOG VEEL MEER BUGS

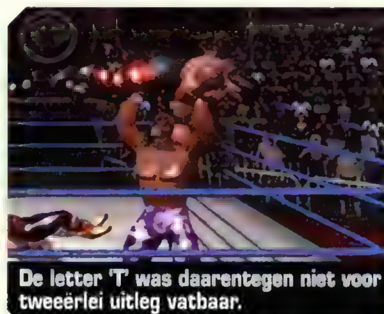
De multiplayer heeft een paar leuke modes (zoals bijvoorbeeld Plant The Bomb) maar wordt eveneens geteisterd door bergen bugs. Vele gamers klagen steen en been over de lag. Zelf had ik daar slechts af en toe last van, maar ik werd wel om de haverklap uit een game gegooid. De netcode is zo instabiel als een olifant die op een wasknijper balanceert. Slordig, slordig, slordig.
En zo zit het hele spel vol met technische onvolkomenheden die lekker spelen gewoon onmogelijk maken. Nogmaals, als je dit leest zijn we misschien al weer tien patches verder, maar NWO had, in de status zoals ik hem speelde, nooit uit mogen komen.

Acclaim / Atoli Soft / Tel: 0318-505464 / www.legendsofwrestling2.com PS2 / NGC / GBA / XBOX

J.J.	GRAPHICS	8	REPLAY	8	GAMEPLAY	7	SCORE 70


"Wat een nerd. Ik zei 'applaus voor jezelf', pakt ie een klapstoeltje!"


Niet iedereen begreep dat hier de hoofdletter 'L' werd uitgebeeld.


De letter 'T' was daarentegen niet voor tweeërlei uitleg vatbaar.

LEGENDS OF WRESTLING 2

Met het eerste deel van Legends of Wrestling waren we destijds snel klaar. Alle onderdelen kregen de kwalificatie KUT mee. Inderdaad, met hoofdletters. Een wezenloos potje button bashen was het. Ik stopte deel 2 dan ook met angst en beven in de lade van de Xbox.

Legends of Wrestling 2 is echter zowaar speelbaar. Oké, WWF RAW of de Smackdown-serie mogen dan kwalitatief een tikkie beter zijn; in LoW2 kan ik wel met 'mijn' helden spelen. Misschien ben ik een oude lul aan het worden maar wrestling is in mijn ogen niet The Rock en Jericho. Die gasten kunnen absoluut knokken en de show is nog steeds goed, maar de echte thrill beleefde je met mannen als Hulk Hogan, Bret Hart, de Iron Sheik, Jimmy Hart, King Kong Bundy, Tito Santana, Rowdy Roddy Piper, Hacksaw Jim Duggan en Boris zijn man, Andre the Giant. Allemaal legendes en vandaar ook de naam van dit spel.

OVERDREVEN

Was deel 1 nog ongeïnspireerd vormgegeven, bezat het te weinig speelmodes en speelde het bovenal extreem klote, in deel 2 is veel verbeterd.
De worstelaars zien er weliswaar wat overdreven gespierd uit, ze lijken wel goed en de opkomsten zijn strak gedaan.
Te vechten valt er volop. Ik noem even wat mogelijkheden op. Quick Battle, gewoon een toernooi afwikkelen, meedoen aan 6 en 8-man Elimination Bouts (op de Xbox en NGC met vier man speelbaar), Cage, Battle Royal, Ladder etc. Verder is er een leuk vormgegeven Career, de $15,000 Body Slam Challenge, Create-a-Legend en interviews met de meeste worstelaars.

VERNEUKT

LoW 2 verneukt het helaas een beetje op een paar fronten. Ten eerste bewegen de worstelaars niet altijd even vloeiend, vooral als je je worstelaar achter z'n opponent aan laat rennen, heb ik het idee dat je van de ene voorgebakken beweging naar de andere gaat. Het rennen met de linker shoulderbutton gaat sowieso niet echt lekker; richting geven is lastig.
Tot slot vind ik de strijdwijze -op het juiste moment op de juiste button drukken- te weinig uitdagend. Het is nu meer een 'wie-drukt-het-snelst-op-de-knop' in plaats van een 'wie-vecht-het-slimst' spel . Wat overblijft is een leuke worstelgame, die je in elk geval een keertje moet huren. Weekendje fun gegarandeerd. ◄

Ubi Soft / Tel: 035-528810 / www.ubi.com/US/Games/TombRaider/ GAME BOY ADVANCE

JAN	GRAPHICS	8	REPLAY	6	GAMEPLAY	8	SCORE 78

Op de nieuwe Tomb Raider next-gen moet je nog even wachten, maar op de GBA gaat Ms Croft alvast op avontuur.

TOMB RAIDER THE PROPHECY

Zijn de meeste ogen de komende maanden natuurlijk gericht op Angel Of Darkness, het langverwachte nieuwe en grimmige Tomb Raider avontuur op PC en PS2 (zie elders deze PU), Lara doet ondertussen ook haar ding op Nintendo's console op zakformaat.
Waren Lara's twee voorgaande pocket avonturen verkapte old skool platforms in een dun Tomb Raider jasje, nu krijg je voor het eerst de complete Tomb Raider experience op je handheld. Ubi Soft heeft het namelijk geflikt om je als speler de illusie te geven dat je 3D speelt (de game bekijk je vanuit een isometrisch perspectief) en dat maakt het spel een stuk overzichtelijker, mooier en authentieker.
Daarnaast steelt Lara de show omdat ze deze keer, net als op haar grote PC en PSX broertjes, bijna dezelfde moves uithaalt op de GBA. Onze heldin slingert, klautert, jumpt en zwiert lenig van reling naar boomstam en van platform naar ladder. Ook de combat ziet er uit zoals je die gewend was op PC of PSX. Lara kan met dubbele guns haar vijanden te lijf en ook de uzi past zonder problemen in haar rugzakje. Alles wat de allereerste Tomb Raider games zo leuk maakten, vind je nu terug op GBA en doen de twee vorige GBC versies verbleken.


Nee Lara gekke meid, dat is helemaal geen hendeltje...

PROFETIE

Het verhaal is aardig maar heeft niet al te veel om het lijf. Lara moet de mysterieuze Black Stone verzamelen, na de ontdekking van de profetie van een middeleeuwse geleerde genaamd Ezekiel. Uiteraard zijn er diverse snoodaards die de kracht van dit juweel voor duivelse doeleinden willen gebruiken en daarom de functie van vijandelijke schietschijven voor hun rekening nemen.
Is Tomb Raider op GBA technisch een grote stap vooruit waardoor de actie en het avontuur van de bekende serie nu ook in miniformaat écht wordt beleefd; op gameplay gebied wordt het snel repetitief. Ook nu komen de makers niet veel verder dan het omzetten van een hendel, om een deur te openen om vervolgens nieuwe hendels te openen om nieuwe kamers te openen. En daardoor besef je weer waarom Metroid Fusion en Castlevania- Harmony Of Dissonance van die uitzonderlijke goede games zijn.
Toch zal de Tomb Raider liefhebber deze GBA titel zeer kunnen waarderen. Het is in ieder geval de beste Croft game op zakformaat tot nu toe en als action-adventure op zich gewoon geslaagd. ◄


Gelukkig val je bij de GBA nooit zo diep.


"Schattig hoor die wolven, ze willen alleen constant met je dansen."

PLAYSTATION 2 / XBOX / GAMECUBE / GAME BOY ADVANCE

SCORE **80**

GRAPHICS	REPLAY	GAMEPLAY
7	7	8

Oude tijden komen opnieuw tot leven met deze meester van vroeger. Helaas is het weerzien niet zo geweldig als ik had gehoopt.

MORTAL KOMBAT DEADLY ALLIANCE

Midway probeert Mortal Kombat nieuw leven in te blazen. Dat is niet makkelijk want gamers keerden de franchise massaal de rug toe na dramatisch slechte games als Mortal Kombat: Mythologies en Special Forces.

Wat nu? Ik heb Mortal Kombat: Deadly Alliance hier voor me op tafel liggen en ik ben nog steeds sceptisch. Zelfs nu ik de game meer dan een week gespeeld heb, blijf ik terug verlangen naar de Mortal Kombat II kast die bij ons in de GameKings studio staat.

Ik probeer te bedenken waarom dat is. Het antwoord moet ik zoeken in mijn jeugd en dan met name de woensdagmiddagen die ik doorbracht in de Arcade toen ik een jaar of 16 was. Het was een van de eerste (arcade) fighters die ik speelde en ik weet zeker dat het spel indertijd een diepe indruk op me gemaakt heeft. Vooral de fatalities waren een geweldige vooruitgang in gameplay.

SPRANKJE LEVEN?

De latere episodes van Mortal Kombat waren om te janken en kritische gamers bedachten zich wel twee keer voordat ze die beschamende rotzooi in huis haalden.
Vandaar dat mijn reactie ook afwachtend was toen ik hoorde van Deadly Alliance. Zou het meer van dezelfde rotzooi zijn, of zit er toch nog een sprankje leven in de Mortal Kombat serie.
Midway laat niets aan het toeval over en doet alles om te benadrukken dat deze Mortal Kombat game helemaal nieuw is en moeiteloos de concurrentie met toppers als Tekken 4 en Dead or Alive 3 aan kan.
Nou ja, laat ik gelijk maar duidelijk maken dat deze vechter echt niet het niveau haalt van de eerder genoemde toppers. Animaties lopen niet zo lekker en de moves zijn ook niet van het niveau van bijvoorbeeld een Virtua Fighter 4.
Dat komt voornamelijk omdat Midway probeert om een semi-realistische sfeer te combineren met een paar overdreven fantasie ingrediënten, en als zo vaak werkt een dergelijke combinatie niet en komt het spel op beide fronten een beetje te kort.

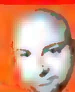


Subzero gaf z'n fraaie vrouw laatst een sneeuwketting voor haar verjaardag.

DRIE STIJLEN

Ik zal een paar voorbeelden geven. Om te beginnen hebben alle charac-

Midway / Contact Data / Tel: 076-5484848 / www.mkdeadlyalliance.com


BORIS



Sonya is een takkkenwijf maar ze heeft wel gevoel voor ritme.

ters drie vechtstijlen. Bij elke stijl horen een paar moves die uniek zijn voor het karakter en een boel moves die universeel zijn.
Nou had de developer hier zijn kans kunnen grijpen en de vechtstijlen zo kunnen uitbalanceren dat de plus- en minpunten van elke stijl elkaar in evenwicht houden... maar dat is natuurlijk niet gebeurd.
In plaats daarvan hebben de makers lopen worstelen met de special moves die elk character heeft. Die zijn 'special' dus moeten ze ook effectief zijn en daarom kun je over een aantal special moves niet heen springen, terwijl ze bijvoorbeeld wel laag over de grond schieten. Dat geeft het spel dus al gelijk een soort neppe feel. Overigens kun je die projectielen wel ontwijken door opzij te stappen maar dat voelt toch een beetje onwennig aan voor een MK liefhebber van de oude stempel, zoals ik.
Maar er is meer. Ondanks dat de speler kan beschikken over een drietal vechtstijlen, zijn er maar bitter weinig special moves, en helaas, er is maar één fatality per character! Hoe kan dat nou? Mortal Kombat moet het hebben van de fatalities. Zelfs de oude Mortal Kombats hebben er meer. Het is even verbazingwekkend als jammer.



De meeste arena's hebben genoeg afvoerputjes maar soms raken ze gewoon verstopt met oogbollen, oorlellen en afgehakte ledematen.


Die Kitana is zo ontzettend slim, dat moet een travestiet zijn.

GOED NIEUWS

Gelukkig is er ook goed nieuws, zoals het feit dat bijna alle grote namen van vroeger terug zijn. Scorpion, Sub-Zero, Kung Lao, Raiden, Johny Cage en Jax maar er zijn ook een paar nieuwe namen. Ze zijn niet allemaal even cool maar de meesten hebben wel net zoveel persoonlijkheid als de oude MK characters. Overigens zijn de meeste oude characters zo veel veranderd dat ze niet direct te herkennen zijn. Ik had eigenlijk alleen een hoera moment toen Scorpion zijn speer gooide en "get over here!" riep.
Natuurlijk zijn er ook deze keer weer een aantal sub-bosses te unlocken. Als je die eenmaal unlocked hebt, zul je zien dat je er bijvoorbeeld geen fatalities mee kunt uitvoeren. Dat is echt behoorlijk jammer maar om het goed te maken deed Midway twee geheime characters in het spel, waarvan ik alleen de naam ga verklappen: Blaze en Mokap.

BLOED

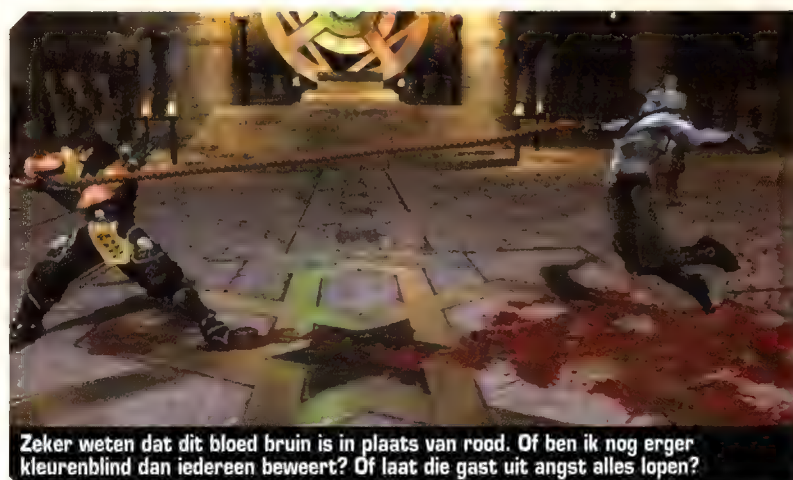
Blij werd ik ook toen ik me ging verdiepen in het werkelijke bloedvergieten; dat is weer net als vroeger. Characters bloeden als een idioot en als je een beetje flink tekeer gaat met een zwaard, is de hele boel al snel veranderd in één grote ketchup rode orgie van geweld. Prachtig! Vooral is het genieten als je een zwaard onverwacht in het lichaam van je tegenstander ramt. Het zwaard blijft zitten en de tegenstander bloedt letterlijk dood terwijl hij nog een zielige poging doet zich te verweren. Heerlijk, zeker omdat je de move maar één keer kan doen en je het zwaard daarna ook kwijt bent. Deed me een beetje denken aan de onthoofdings-move in Barbarian op de Amiga.

EEN MOOI WEERZIEN

Ik heb nog steeds dubbele gevoelens over Mortal Kombat: Deadly Alliance. Ik vergelijk het met een oude vriendin die je na jaren weer eens tegen het lijf loopt.
Het weerzien is in eerste instantie geweldig maar de melancholische momenten waarbij je elkaar vol herkenning in de ogen staart, maken plaats voor de verwondering over hoeveel zij is veranderd. Of ben je zelf degene die veranderd is?
Het maakt niet uit want hoe je het ook bekijkt, de onbekommerde woensdagmiddagen in de Arcade hebben voorgoed plaats gemaakt voor een leven vol verantwoordelijkheid, zeurende eindredacteuren *(je speelt met vuur Boris! – Ed)* en fightinggames van een heel nieuw kaliber.



Lekker zwaardje is dat zeg. Zeker gekocht tijdens de voordeeldagen van de Hapkido.


Zeker weten dat dit bloed bruin is in plaats van rood. Of ben ik nog erger kleurenblind dan iedereen beweert? Of laat die gast uit angst alles lopen?



DEEL 2 DAGBOEK KOREA WORLD CYBER GAMES

Een kleine tien dagen trokken Dre en Ed door Korea om de World Cyber Games uit te checken. In deel 1 heb je kunnen lezen hoe het 't tweetal verging in Seoul. Deze maand deel 2 van de special die zich voornamelijk afspeelt in Deajeon de locatie van de World Cyber Games.

Het is de vierde dag van onze trip en we laten Seoul achter ons. Een indrukwekkende stad waar het leven nooit stilstaat. Ik voel me altijd zeer op m'n gemak in grote steden en vind het dan ook heel jammer deze 'city that never sleeps' te moeten verlaten. Maar Deajeon wacht en natuurlijk de World Cyber Games, het evenement waarvoor we uiteindelijk naar Korea zijn gekomen.

PLAYERS VILLAGE

Na een treinreis van ruim twee uur en het inchecken in het bepaald niet misselijke hotel, besluiten we naar het zogenaamde Players Village te gaan. De wedstrijden van vandaag zijn namelijk al afgelopen en alle spelers zijn vertrokken naar een soort campus waar ze de nachten doorbrengen (dat is althans de bedoeling).

Het toernooi is bijna halverwege en het grootste deel van de Nederlandse gamers is al uitgeschakeld. Vijf man zijn nog in de strijd om de Hollandse eer hoog te houden: OmniRocket (FIFA 2002), RIP_Dreams (Age Of Empires II), Liquid Nazgul (Stracraft: Broodwar), Lauke (Unreal Tournament) en ROX (Unreal Tournament) zijn tot de laatste zestien doorgedrongen.

Liquid Nazgul is de nickname van Victor Goossens, de gast die eventueel wil blijven in Korea om professioneel te gaan spelen. Tot dit moment ligt hij dus nog op schema, immers, alles zal afhangen van een goede prestatie op dit toernooi.

De Players Village is een soort uit z'n krachten gegroeide jeugdherberg. Gemeenschappelijke slaapplaatsen (een stinkende bende dus), eetzaal, TV-zaal maar ook een zwembad en veel, heel veel oefenruimtes, volgestouwd met computers. Want je mag drie keer raden wat al die gasten doen als ze de hele dag op de WCG gegamed hebben... juist gamen natuurlijk!

Op zich is er verder ook niets te beleven. De spelers die uitgeschakeld zijn, zitten hun teleurstelling te verbijten... achter de computer, en de spelers die nog in het toernooi zitten, zijn aan het oefenen... achter de computer.

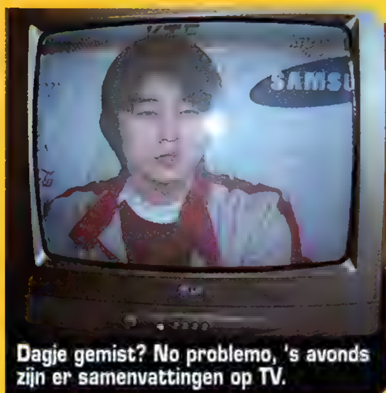
Op een heel groot scherm wordt Lord Of The Rings vertoond, maar die kennen we al. We wensen het Nederlandse vijftal veel succes morgen en besluiten om ons hotel op te gaan zoeken.

KOUWE KOFFIE

De volgende ochtend blijkt Dre allesbehalve uitgeslapen. Niet zo vreemd want hij heeft die nacht z'n bed niet gezien en de meest weirde avonturen beleefd.

Na een paar blikjes kouwe koffie (wat een uitvinding!) komt er weer wat leven op z'n gezicht en nemen we de taxi naar het Expo Science Park om het WK Gamen vanaf dit moment op de voet te volgen.

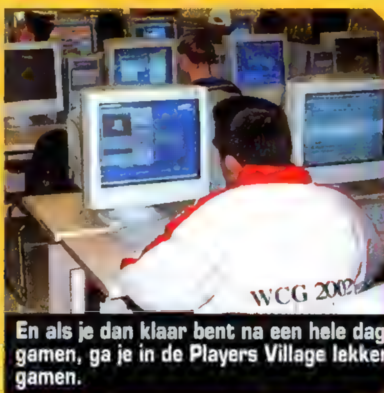
We hebben op zich, ondanks ons verblijf in Seoul, tot nu toe niet veel gemist. Weliswaar is het toernooi al een paar dagen aan de gang, maar als buitenstaander heb je de eerste week van het toernooi nauwelijks enig overzicht van wat er gebeurt. De wedstrijden hebben aanvankelijk zoveel deelnemers dat er tientallen matches tegelijk plaatsvinden in verschillende grote zalen.



Dagje gemist? No problemo, 's avonds zijn er samenvattingen op TV.



Het succesvolle Koreaanse team.



En als je dan klaar bent na een hele dag gamen, ga je in de Players Village lekker gamen.




"En dan wil ik graag even de groeten doen aan alle GameKing kijkers."


Wie geen geldig plaatsbewijs kon tonen, had een probleempje.


Nog overal waren in Deajeon de sporen van het WK voetbal zichtbaar.

Zo zien wij OmniRocket bezig in zijn strijd om de kwartfinales FIFA 2002 te halen. Het is echter volkomen onduidelijk wat er zich op zijn scherm afspeelt. Als toeschouwer/filmer sta je op meters afstand van de PC's waarop de wedstrijden gespeeld worden, dus alleen uit het gejuich en gekreun van Omni kunnen we enigszins afleiden hoe hij er voor staat. Gelukkig zullen vanaf de kwartfinales de spelers hun wedstrijden afwerken op een podium en kan iedereen op een groot scherm meekijken naar wat er gebeurt.
Ingespannen turen we naar de PC van OmniRocket maar ons is nog steeds niet duidelijk hoe hij er voor staat. Plotseling wordt de zaal opgeschrikt door een indianenkreet; da's dus Omni, hij heeft z'n Chinese tegenstander met 3-1 verslagen, is z'n poultje door en mag morgen aantreden in de kwartfinale!
Uitgelaten komt hij op ons af. Een onverwacht succes want vorig jaar lag ie er al na de eerste ronde uit. We raden hem aan vanavond vroeg het bedje in te duiken om morgen fris de strijd te vervolgen. Omni is echter zo uitgelaten dat we betwijfelen of ie onze goede raad gehoord heeft.
Even later krijgen we te horen dat Lauke, een van de grote favorieten voor de nummer 1 positie bij Unreal, en z'n vriend ROX tegen elkaar bezig zijn. We sprinten naar een zaal aan de andere kant van het Expo Park en zien nog net hoe Lauke z'n maatje met pijn in z'n hart afserveert.
(Lauke zou in de volgende ronde stuiten op de latere wereldkampioen en werd uiteindelijk vijfde, terwijl ROX zich via de 'verliezers poule' opwerkte tot een meer dan verdienstelijke vierde plaats.)

KWARTFINALES

Stel je een grote bioscoopzaal voor met op het podium twee glazen kubussen van twee meter hoog; zo ziet het strijdtoneel er ongeveer uit vanaf de kwartfinales. Dus geen sporthal met meer dan dertig gamers turend achter hun PC'tjes, zoals in de eerste week maar lekker overzichtelijk voor publiek en TV-camera's, nu wordt het immers echt serieus.
De eerste match die we zien, is die tussen een Amerikaan en een Spanjaard die elkaar bevechten op leven en dood in Quake III Arena. Dit gaat echt rete-snel. Niet knipperen met je ogen want dan heb je een kill gemist. Elke keer als je denkt 'hé daar staat er een', is het gevecht al beslist.
Tja, dit zijn dan ook gasten die dagelijks uren oefenen. Jongens die de laatste maanden niet veel anders gedaan hebben dan Quake III gespeeld. Na vijftien minuten heeft de Spanjaard de meeste punten en gaat door naar de halve finale. Aangenaam verrast, constateer ik dat het erg leuk en spannend is om zo'n wedstrijd op een groot scherm tussen een dikke duizend toeschouwers mee te maken.
Dat geldt eigenlijk voor alle spellen die we zien. Van Starcraft begrijp ik verreweg het minst, maar het fanatiek meelevende publiek (Starcraft is in Korea een van de populairste games) maakt dat zelfs ik door krijg wanneer het er echt om gaat spannen en wie van de twee de beste beslissingen neemt. Dre als Starcraft kenner zit op het puntje van z'n stoel en begint vochtige mondhoeken te krijgen.
Een oorverdovend gejuich stijgt op uit de menigte als de Koreaanse deelnemer de koptelefoon van zich af gooit en met het toetsenbord boven z'n hoofd z'n glazen kubusje uitkomt. Alweer een succes voor Korea.

FIFA 2002

De game die wat mij betreft het best tot z'n recht komt op een groot scherm is FIFA 2002. Je hebt af en toe werkelijk het idee dat je naar een echte wedstrijd zit te kijken. Drie Koreaanse commentatoren schreeuwen en gillen om het hardst als er gevaarlijke situaties voor de goal ontstaan. Eigenlijk is dit nog beter dan het echte voetbal, eerlijker ook. Geen scheidsrechter die verkeerde beslissingen neemt, geen geniepige overtredingen, gedisciplineerde toeschouwers en een wed-

FACTS

Nederland deed het absoluut niet slecht tijdens deze World Cyber Games, even de prestaties in vogelvlucht.
Lemmy de Groot (Quake III), Victor Goossens en Laurens (Lauke) Pluymakers werden ongeslagen eerste in hun poule. Van de vijftien Nederlanders bereikten er vijf de kwartfinales en wonnen een geldprijs met een totaalbedrag van $12.000. Dat leverde een zevende plaats op in het 'geld-klassement'.



"Uuuuh dames, dames... met 5000 dollar kunnen we samen toch iets heel leuks gaan doen."


Waarom is er toch geen Colin McRae wedstrijd...


Edwin (Carnage), Tom (Tom), Robert (Aapke) en Freek (Oppie) van het Nederlandse Counterstrike team (clan Regeneration) met in hun midden de enige deelnemer uit Mongolië.


Niet alle deelnemers zochten vertier in het nachtleven van Deajeon.



Nog saaier dan Wim Jonk en Gullit bij elkaar.


Op de terugweg naar het vliegveld overdenkt Victor waar het allemaal is misgegaan.



Hondenliefhebbers onder elkaar.


Als er een feestje is, houden wij de stemming er wel in!



Marco Jongerius (OmniRocket) bezig tijdens z'n kwartfinale.

strijd waarin in een kwartier meer gebeurt dan in vier complete voetbalwedstrijden van negentig minuten bij elkaar.
Ik zit echt te genieten en leef natuurlijk mee met onze enige overgebleven Nederlander: OmniRocket. Uiteindelijk verliest hij z'n wedstrijd van een Chinese 'semi-professional' maar na afloop is hij zonder meer tevreden. Niet alleen heeft hij gedurende het toernooi onder andere twee top-Koreanen verslagen, maar met z'n prestatie heeft ie ook nog eens $2000 gewonnen!
Dre en ik rammen hem welgemeend op de schouders. Grappig is dat Omni als PU-fan zelfs een beetje overdonderd is door onze afwezigheid "wauw, ik vind het wel tof dat de PU hier is, mijn favoriete magazine". Staan wij hem vol bewondering te feliciteren, wil ie bij wijze van spreken onze handtekening hebben. Ik bedoel, wie heeft hier nu wat gepresteerd...

Tevreden en doodmoe laten we het Expo Park voor wat het is. Het is inmiddels pikdonker geworden en het regent. Het zal ons er niet van weerhouden het uitgaansleven van Deajeon tot aan het gaatje uit te checken...

SAAI

Vandaag is het een rustdag. Er worden wel wat games gespeeld maar dat zijn vooral teammatches Counterstrike en Nederland ligt er al uit (verloren van de Russen, de latere winnaars).
Ik besluit er een dagje sightseeing in Deajeon van te maken en na een ontbijtje van Teriburger (volgens mij betekent 'Teri', aangebrande tekkel) en friet, steek ik een natgemaakte vinger omhoog en trek tegen de wind in de stad in.
Volgens de reisgidsen is Deajeon een doodsaaie stad... en dat blijkt te kloppen. Waar het leven in Seoul er aan alle kanten vanaf spettert, lijkt Deajeon meer op Almere tijdens een koude maandagmiddag begin januari.
Ook hier wordt op straat niet gegamed en na zo'n zes uur lopen, ben ik zelfs geen arcadehal tegengekomen. Ik probeer wat gesprekjes met jongeren op gang te brengen om met name over het gamen hier in Korea wat meer te weten te komen maar ook de meest westers geklede gasten, blijken niet of nauwelijks Engels te spreken en ik blijk de verkeerde cursus gevolgd te hebben want Noord-Koreaans verstaan ze niet in Zuid-Korea. Slechts één meisje sprak mij gedurende de gehele dag, met een stralende lach, spontaan in het Engels aan: "hello how are you, please to meet you" maar ik schatte haar leeftijd op een jaar of vijf en veel over gamen in Korea kon ze mij ook niet vertellen.
Opvallend was dat overal in Deajeon nog de versierselen hingen van het WK-voetbal. In Deajeon stond weliswaar een van de stadions waar destijds enkele poulewedstrijden zijn afgewerkt, maar na een klein half jaar verwacht je toch dat de meeste vlaggen en spandoeken zouden zijn weggehaald.... Het stadion zag er overigens prachtig uit van buiten maar helaas waren alle hekken dicht en was er verder geen hond te bekennen. *(Gek hè Ed - Niels)*
Vermoeid en twee centimeter kleiner zocht ik die avond m'n hotelkamer op waar ik nog even kon genieten van wat ik die dag op de WCG gemist had. Niet alleen worden sommige wedstrijden overdag live uitgezonden op de Koreaanse televisie, ook 's avonds kun je op verschillende netten naar samenvattingen kijken. Handig in dit geval. Het brengt me gelijk in de stemming voor morgen: de finale-dag!

FINALES

Aan alles is te merken dat de WCG z'n climax nadert. Op het parkeerterrein van het Expo Park is het een komen en gaan van politiewagens, limousines met bobo's en cameraploegen die een plekje trachten te vinden voor hun vrachtwagens.
Het eerst zien we de teamfinale van Half-Life Counterstrike tussen Rusland en Canada. Beide landen hebben we eerder bezig gezien en wat opvalt is dat ze zich consequent van dezelfde tactiek bedienen. De Russen hebben een afwachtende houding maar uit de verschillende moves merk je dat het een zeer goed getraind team is dat elkaar van haver tot gort kent. Elke actie lijkt al ver tevoren uitgedacht, zo snel en synchroon reageren alle teamleden op de moves van de tegenstander. Canada speelt met veel lef maar kan niet voorkomen dat de overwinning nipt naar de Russen gaat.
De Russen weten van vreugde niet meer wat te doen. Sommigen zitten huilend voor zich uit te staren, twee andere rennen als complete idioten met de Russische vlag over het podium, terwijl de rest in een soort


"Zo, die meid is weg, kan eindelijk dat ding uit m'n broek."


Volgens mij is daar op de vierde rij, tweede van links een Nederlander heel goed bezig.



"Waar heeft u zo goed leren ballen, meneer Rocket?"

DE DEELNEMERS VOOR NEDERLAND

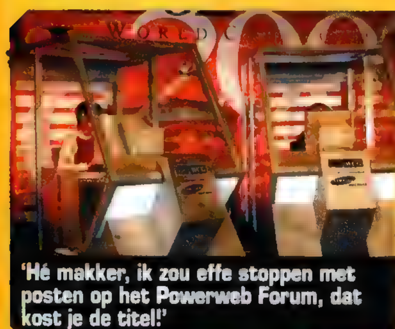
Frank Aartman / ROX	Unreal Tournament
Iwert Dijkema / AllPact	Quake III Arena
Laurens Pluymakers / Lauke	Unreal Tournament
Lemmy de Groot / if22	Quake III Arena
Marco Jongerius / OmniRocket	FIFA 2002
Michel Rietdijk / RIP_DREAMS	Age of Empires
Rob Verspui / Strafe[iR]	Starcraft: Broodwar
Suriyanto Sakidin / Syanto	2002 FIFA World Cup
Tim Taminiau / L_Clan_Kraken	Age of Empires
Victor Goossens / Liquid Nazgul	Starcraft: Broodwar
Counterstrike team / Clan Regeneration	Half-Life: Counterstrike

groeps-hug is verwikkeld. Zelden zagen we zo'n spontane vreugde-uitbarsting. Het prijzengeld mag er dan ook zijn: de winnende ploeg neemt $40.000 mee naar huis. Dat zijn heel wat roebeltjes...

BODYGUARDS

De finale van FIFA 2002 gaat tussen twee Koreanen. Het wordt een spannende wedstrijd met een fel meelevend publiek. Nogmaals, elke voetballiefhebber zal hier net zo van genieten als van een echte wedstrijd.
Jammer is alleen dat de voorbeschouwingen ook net zolang duren als bij de gemiddelde Champions League wedstrijd of Interland. Meer dan een half uur zitten drie gasten (in het Koreaans natuurlijk) elkaar te vertellen wat er staat te gebeuren. Man, daar is de analyse van Wim Jonk nog interessant bij!
De Starcraft: Broodwar finale is de climax van de WCG. Starcraft is een van de populairste spellen in Korea en deze game wordt door verschillende Koreanen professioneel beoefend. In de arena waar de finale plaatsvindt moesten we dan ook vroeg aanwezig zijn, want binnen een kwartier waren alle 2500 zitplaatsen bezet. Zeker vijftien TV-ploegen doen verslag van het evenement, dat net als FIFA tussen twee Zuid-Koreanen gaat.
Het is een hels spektakel. Duizenden Koreanen die elke move van de spelers met gegil en applaus begeleiden. De winnaar, die $20.000 in z'n poeplap mag steken, is na afloop meer dan dertig minuten bezig


"Ja jongens, dope veters hè?"



'Hé makker, ik zou effe stoppen met posten op het Powerweb Forum, dat kost je de titel!'


De winnaar van Pong-Online tijdens de WCG van 1934 wilde geen vragen beantwoorden.

met handtekeningen uitdelen en kan slechts onder begeleiding van bodyguards de zaal verlaten. Dat is mij zelden gebeurd nadat ik Jeroen en Niels weer eens met Colin McRae had verslagen.

BLIJVEN?

Twee Koreanen in de finale van Starcraft: Bloodwar, dus niet onze eigen Victor Goossens Aka Liquid Nazgul. Helaas kwam hij niet verder dan een kwartfinaleplaats.
De vraag was natuurlijk of hij tevreden kon zijn en vooral of hij in Korea blijft om met Starcraft z'n Brood (hahaha) te gaan verdienen.
Victor blijkt het allemaal ook niet echt te weten. Hij is niet helemaal tevreden met z'n prestatie maar het zou genoeg kunnen zijn voor rechtstreekse deelname aan een groot aantal toptoernooien met dito prijzengeld. Hij heeft inmiddels een adres en sponsor voor twee maanden maar de beslissing over al dan niet blijven in Korea heeft ie zo lang voor zich uitgeschoven, dat z'n ticket niet meer is te verzetten. Dat houdt in dat als Goossens blijft, hij in ieder geval een nieuw ticket moet kopen, wanneer hij in een later stadium alsnog teruggaat naar Nederland.
Tja, denk ik, als het van dergelijke futiliteiten af gaat hangen, kun je maar beter naar huis gaan. Victor blijkt achteraf inderdaad in 'ons' vliegtuig terug naar huis te zitten.

BRONS!

Goossens bij de laatste acht, Lauke en OmniRocket vijfde, ROX vierde, maar zul je je afvragen; wat gebeurde er met de derde kwartfinalist: Michel Rietdijk Aka RIP_ Dreams?
Nou, de 15-jarige Michel was het succesvolst van alle Nederlandse deelnemers en werd (tromgeroffel, trompetgeschal) derde!
Deze Age Of Empires II specialist uit Sneek moest het onder andere opnemen tegen profs uit Japan en Taiwan en wist er een fantastische


Snel een plaatsje zoeken want binnen no-time zaten de zalen vol.

podiumplaats (en $5000) uit te slepen. Respect!
De Nederlandse begeleiders stonden er bij te glimmen van trots. Na de landenmedaille van vorig jaar, is dit toch opnieuw een bevestiging dat gamend Holland een woordje meespreekt.

EPILOOG

Inmiddels liggen de World Cyber Games al vele weken achter ons en zijn het alleen de herinneringen (en de niet weg te spoelen nasmaak van hond) die resten.
Korea was de meest indrukwekkende trip die ik ooit voor de PU maakte (nog voor het rallyrijden met Ari Vatanen en het sneeuwscooteren in Canada) en de World Cyber Games een evenement dat op gamesgebied z'n gelijke niet kent.


"See you at WCG 2003!"


Had ik die film al niet een keer gehuurd op DVD?

Met zo'n 470 deelnemers uit 45 landen en naast de vele honderden wedstrijden ook conferenties, exposities, concerten, shows, culturele festivals etc. had het evenement welhaast olympische proporties.
Volgens insiders zullen de World Cyber Games ook volgend jaar in Korea gehouden worden maar naar het schijnt, azen ook China en Frankrijk op dit mega-toernooi dat inmiddels al is uitgegroeid tot hét games-event van het jaar. Zeker weten dat PU er in 2003 weer bij is!

MEDAILLE VERDELING

Nederland eindigde uiteindelijk op een gedeelte 11e plaats in het landenklassement dankzij de bronzen medaille van Michel Rietdijk
Veruit het succesvolst waren de Zuid-Koreanen met drie keer Goud, en twee keer Zilver. Rusland eindigde als tweede met drie keer Goud en ook onze oosterburen kunnen een aardig potje gamen, getuige hun medaille-oogst: twee keer Goud en drie keer Brons. Het enige land dat verder een gouden medaille won was Japan en dat was te danken aan de gast die Michel Rietdijk bij Age Of Empires II versloeg.

MEEDOEN AAN DE WORLD CYBER GAMES?

Ik kan me voorstellen dat er gamers zijn die na het lezen van dit prachtige verhaal zich afvragen hoe ze wellicht ooit zelf een plaatsje in het Nederlandse team voor de WCG zouden kunnen veroveren?
Dat is natuurlijk niet een kwestie van wie het eerste z'n vinger opsteekt of het netste met z'n armen over elkaar kan zitten, nee, iedere potentiële deelnemer zal zich moeten bewijzen tijdens voorwedstrijden.
Natuurlijk wordt er dit jaar weer een World Cyber Games Toernooi in Nederland en België gehouden. De games die gespeeld zullen worden, zijn op het moment van schrijven nog geheim maar zullen vermoedelijk in januari bekend gemaakt worden. Verwacht wordt dat ook de Xbox van de partij zal zijn.
Mocht je interesse hebben en zo snel mogelijk willen weten welke games er in 2003 tijdens de WCG worden gespeeld, hou dan de site *www.worldcybergames.com* goed in de gaten. Natuurlijk vind je ook allerlei info op www.worldcybergames.nl, hier vind je ook een shortcut naar de WCG 2002.
Ook is er een QuakenetIRC kanaal worldcybergames.benelux waar je vragen kunt stellen, of je stuurt een mailtje naar info@worldcybergames.nl

XBOX / PLAYSTATION 2 / GAMECUBE

Acclaim / Infogrames / Tel: 040-2393580 / www.bmxxxx.com

SCORE 50

GRAPHICS 6 REPLAY 6 GAMEPLAY 5

Tieten, kont, kut, hoer, kots, pooier, slet. Geil je daar op, dan is BMX XXX je ding. Wil je gewoon biken, check dan de normale game van Mirra of Matt Hofmann.


J.J.



BMX XXX

■ ***Tieten, kont, kut, hoer, kots, pooier, slet. Heb ik jullie aandacht?***

Ken je Dave Mirra? Ken je zijn game Dave Mirra Freestyle BMX 2? BMX XXX is min of meer hetzelfde product, maar dan met blote wijven, weirde knakkers, pseudo-geile soundtrack en veel slang en scheldwoorden. Nou mijn hormonen werken nog prima maar ik kreeg er een heel slap plassertje van.
Tot een paar maanden terug heette het spel nog Dave Mirra BMX XXX. Maar meneer de fietscrossert, die normaal altijd zo stoer doet op zijn bike, voelde aankomen dat conservatief Amerika over het spel zou vallen, en dat zou zijn sponsorwaarde geen goed doen. Dus werd zijn naam van het spel losgekoppeld.
Mirra kreeg overigens gelijk, want alle grote supermarktketens verkopen het spel niet. Een schijnheilige daad, want die zelfde winkels verkopen wel GTA Vice City, wat pas echt grof is. Maar ja, GTA Vice City, da's incashen en dat wil niemand missen. Stakkers!


Die griet is zo heet; toen ze nog stewardess was, is ze zwanger geraakt van de automatische piloot!


Voorlichtingsfilmpje hoe aids is ontstaan. Het gebeurde toen in Afrika iemand zonder condoom op een crossfiets met een aap neukte.

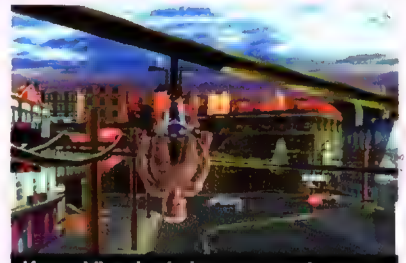
SIMPUUUUUL

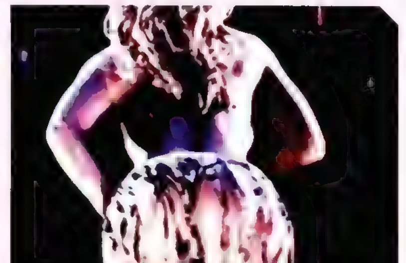
De gameplay van BMX XXX is simpel. Zie het als een pussied-up version (niet mijn eigen citaat) van Tony Hawk 3.
Je rijdt rond in een omgeving waar je allerhande opdrachten moet doen. Je beloning is daarbij naakt. Geen polygoontjes naakt, dat zit er ook in, maar als je daar een stijve van krijgt, zit er toch echt iets niet goed bij je. Nee, je krijgt filmpjes van echte strippers te zien. Hoe hoe! En ze gaan met de tieten bloot. Hoe hoe! Daar wil je wel voor fietsen hè. Sjeezus, kijk maar uit dat ie niet tussen de spaken komt.
En Acclaim kachelt rustig door. De opdrachten zijn namelijk ook erg mature. Je moet hoeren ophalen, bier scoren, honden van het schijten afhelpen, etc. Ja, je ken lachuh met die gasten.
Ook de multiplayer is aangepast. Je kunt met z'n tweeën aan de slag en wel in de volgende spelvarianten: het normale 'wie scoort de meeste punten', een competitie wie de meeste en wreedste combo's maakt (de verliezer moet iedere keer een kledingstuk uitdoen) plus een mode waarin de een iets moet verzamelen en de ander hem of haar daar met geweren, bazooka's en raketten van af dient te houden.

NEUKEN IN GAMES

Ik ben geen fatsoensrakker of zo, van mij mag er best geneukt worden in games. Graag zelfs, maar doe het dan echt en geef het een normale functie. Als de polygonen meligheid van BMX XXX mature moet zijn, dan weet ik het niet meer. Om 17.30 zie je op V8 al meer naakt. De polygonen tieten en de scènes met strippers werken eerder op de lachspieren.
Daar komt nog eens bij dat de game matig in elkaar zit. Grafisch is het ronduit flets, de animaties zijn hoekig en de plekken waar je rondrijdt ongeïnspireerd en ietwat buggy.


Zo dat blondje heeft een uitgewoonde navel! Zeker een nog dommer vriendje.


Het schijnt dat in het nog vunzigere vervolg: BMX XXXX, de dames fietsen zonder zadel!


Ze heeft zo'n Russisch stringetje aan, een zogenaamde zipoeznetnie.

De opdrachten zijn soms grappig maar vaak heb je echt geen flauw idee wat je moet doen of waar bepaalde zaken zich bevinden en dan wordt het trial en error.
Verder is de humor van een PU... eh, puberaal niveau, dat wil je niet weten. Een worstverkoper die roept, 'who wants my hot weener'... Ja, daar kan Ed nog een puntje aan zuigen hahahaha. ◄

ED, GA ER MAAR VOOR

In de VS mogen ze een game als dit extreem gewaagd vinden, ik denk dat we er hier in de Benelux om (zouden) moeten lachen. Als je een grove game wilt maken, doe het dan als GTA 3 en Vice City; daar zit humor in en alles heeft echt een functie. Of als The Getaway, waar ook veel in gevloekt wordt, maar waar de grappen soms echt spitsvondig zijn.
Ik kan daarom niet anders dan concluderen dat BMX XXX slechts één doel dient: Ed kan helemaal los gaan met z'n bijschriften.

Vivendi Universal Interactive / Atoll Soft / Tel: 0318-505464 / www.vivendiuniversalpublishing.com
GAMECUBE

JURJEN	GRAPHICS	5	REPLAY	6	GAMEPLAY	6	SCORE 59

Die Hard Vendetta? Klinkt goed! Een exclusieve FPS voor de Cube? Oké dan! Ontwikkeld door Vivendi? Ehm... laten we eens kijken wat ze ervan hebben gemaakt.

DIE HARD VENDETTA

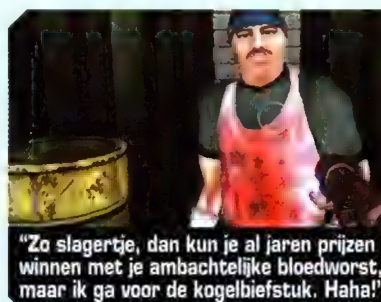
Ik heb het altijd een beetje raar gevonden, zo'n James Bond die zich met twee automatische geweren een weg door hordes aanstormende mannetjes knalt. Dat doet ie in de films toch ook niet? Wat dat betreft is ijzervreter John McClane, het personage dat Bruce Willis zo heerlijk stoer neerzet in de Die Hard-films, een veel geschiktere hoofdrolspeler voor een dergelijk schietfestijn.
Jammer dat Vivendi er niet in is geslaagd van Vendetta de knaller te maken die het had kunnen zijn.

TERUG NAAR AF

Vendetta leunt heel erg op het soort console-FPS-gameplay dat met GoldenEye en Perfect Dark populair is geworden. Je begint met een aantal opdrachten, onderweg stuit je op bepaalde situaties die nieuwe opdrachten triggeren, waardoor je min of meer het idee moet krijgen mee te spelen in een heftige avonturenfilm.
Grootste misser in Vendetta schuilt in het onzichtbare element wat ik 'een evenwichtige spelervaring' noem. Zo krijg je in sommige situaties enorm veel ruimte om je eigen weg te bepalen, terwijl je op andere momenten precies moet doen wat de spelontwikkelaars voor je hebben bedacht. Doe je dit niet, dan word je teruggezet naar een herstartpunt. Je loopt gewoon voorbij een gebouw, in beeld verschijnt de tekst 'objective failed', en je bent weer terug bij af.
Oké, denk je dan, dit is dus weer zo'n punt waar ik moet proberen te achterhalen wat de spelontwikkelaars precies voor ogen hebben gehad. 'Trial and error' wordt dit soort frustrerende gameplay wel genoemd. De onduidelijkheid over 'wat je nu precies moet doen' begint al snel te irriteren.

GEFORCEERD

Het leukste aan Vendetta zijn de smeuïge conversaties. Dick hier, muthafucka daar, heavy shit alom, geen blije boom te bekennen.
De vele ingesproken teksten geven de game zeker wat extra gewicht en sommige clichés zijn zo heerlijk overtrokken dat je de nonsens gniffelend ondergaat.
De graphics zijn degelijk maar nu de lat met games als Star Fox Adventures en Metroid Prime hoger en hoger wordt gelegd, valt het gebrek aan details, de sobere kleurstellingen en de haperende framerate op.
Dit alles opgeteld bij een besturing die nét niet soepel genoeg is, geforceerd gegoochel met John Woo/Matrix-dingen en een richtsysteem dat je laat kiezen tussen automatisch en veel te moeilijk, maakt van Vendetta niet meer dan een matige wannabe. Wil je een vette shooter voor je Cube, kies dan Time Splitters 2. Wil je er perse nog een, dan zijn Bond in Nightfire en zelfs Turok's dinojacht nog altijd te prefereren boven dit avontuur van McClane. Een gemiste kans.


"Zo slagertje, dan kun je al jaren prijzen winnen met je ambachtelijke bloedworst, maar ik ga voor de kogelbiefstuk. Haha!"


"Handig omhoog. Ik maak shots voor GameKings!"

I-Imagine / Bam! Entertainment / Ubi Soft / Tel: 035-5288810 / www.i-imagine.com/
XBOX

JAN	GRAPHICS	7	REPLAY	5	GAMEPLAY	7	SCORE 68

In Chase speel je een stuntman die een reeks gevaarlijke stunts moet volbrengen voor verschillende films. Waar hebben we dat eerder gehoord....?

CHASE: HOLLYWOOD STUNT DRIVER


Rijdt toch het lekkerst, dat zeer open asfalt.


"Doe dat ventieltje van de automatische piloot effe dicht, het tocht een beetje

Een stuntende stuntman? Was dat niet in Stuntman? Ja natuurlijk, maar toch is Chase qua uitwerking een totaal andere game.
Je speelt de aantrekkelijke Chase Corrada die in diverse actionfilms achter het stuur plaatsneemt van diverse bolides. Van een sportwagen, tot een gangstermobiel uit de jaren 20, van een snelle motor tot een driewiel aangedreven Tuk-Tuk.
De game is honderd keer meer arcade dan Stuntman maar wel erg verslavend. Het is echt een racer die je oppakt en voor je het weet ben je een uur verder.

MAKKELIJKER

Iedereen die graag stunt, maar Stuntman uit frustratie uit zijn console heeft getrokken, zal bij Chase veel minder problemen ervaren. De controles werken super lekker en ook de stunts zelf zijn niet al te moeilijk om uit te voeren.
Leuk zijn ze wel maar ook nu weer erg arcade. Door de bocht sliden, over objecten jumpen, wegversperringen omzeilen, op twee wielen crossen, de achtervolging inzetten terwijl een bijrijder een gun hanteert, tricks uithalen in de lucht... het ziet er slick uit en je waant je een waanzinnige waaghals.

BIZAR KORT

Naast de stunts uitvoeren kun je ook powerups en hidden bonussen oppikken die tijdens het racen als icoontjes op het wegdek liggen. Stunt je naar wens, dan krijg je bijvoorbeeld nitro's die je wanneer je maar wilt kan inzetten. Dit zijn handige powerups want de strenge tijdklok verbiedt je te veel missers te maken.
Er zijn in totaal vier films die opgedeeld zijn in verschillende scènes. Iedere film kent een ander landschap en tijdperk. En dus bestuur je verschillende voertuigen die zich steeds anders gedragen (snelheid, wegligging, stuurprecisie), zonder dat het een sim wordt.
Al met al is Chase dus een hele funny game die lekker stuurt en spectaculaire stunts kent. Waarom dan toch een zeven min? Omdat de game bizar kort is voor een dikke 60 euro. Binnen zes uur heb je 'm wel uitgespeeld.
Wat rest zijn multiplayer mogelijkheden waarbij je tegen drie man kunt stunten en/of racen, echter deze moet je unlocken tijdens de singleplayer race. Heb je bepaalde trofeeën gemist dan mag je ook niet aan de multiplayer onderdelen beginnen. Je zou dat een uitdaging kunnen noemen maar het is natuurlijk gewoon stupide.


"Schat, hoe vaak moet ik nog zeggen dat het gebruik van een geluiddemper op een woonerf verplicht is!"

SCORE 78

GRAPHICS 8 REPLAY 7 GAMEPLAY 7

Deze Soul Reaver wannabe komt qua verhaal en actie net wat te kort voor een topcijfer.

PRIMAL

Van de makers van MediEvil komt, na meer dan twee jaar, eindelijk een nieuwe game. Primal is de naam. Vinden we hem dope of gaat ie uit het raam?

Primal wil graag de nieuwe Soul Reaver zijn. Sony wil ook graag dat Primal de nieuwe Soul Reaver wordt en volgens mij zouden wij hier op de redactie ook wel graag willen dat Primal de nieuwe Soul Reaver wordt want het zou wel eens tijd worden voor een nieuwe Soul Reaver.
Toch blijft de vraag of Primal wel goed genoeg is om de kroon over te nemen. We kregen net voor de deadline een review-versie binnen en gingen snel aan de slag.
De hoofdpersoon in Primal is een meisje dat Jen genoemd wordt. Haar vriendje Lewis, die toevallig de zanger is van de rockband die ook de titelsong van deze game heeft gecomponeerd, wordt op een dag ontvoerd uit het park door een stel demonen. Dat is mooi kut want nu moet Jen flink aan de slag om de dader te achterhalen wil ze haar vriendje ooit nog levend terug zien.
Het lijkt een standaard verhaal met een soort Buffy The Vampire Slayer-achtige twist, en dat is het ook. Onze heldin Jen gaat de demonenwereld in om haar vriendje terug te vinden en ontdekt dat er heel wat meer schuil gaat achter een demonenwereld dan je misschien zo op het eerste gezicht zou denken. Hmmm spannend...


"Grmsl fstvrgg!" (vrij vertaald: "mens, ga toch koken!")


"Je gaat niet door naar de volgende ronde van Idols. Er zat te weinig spanning in je optreden.

CEE / Columbia Tristar / Tel: 035-6250720 / www.playstation.com

BORIS


Onderschat die lelijkerd niet. Ze is Europees kampioen 1500 meter booskijken met staande start.

SCREE, WIE KENT HEM NIE?

Maar hoe doe je zoiets. Een demonenwereld is niet zo 1-2-3 geïnfiltreerd en als je daar bent, is het wel even schrikken en zonder hulp gaat het zeker niet lukken.
Gelukkig is er Scree, de Gargoyle (je weet toch?) die Jen het een en ander uitlegt over het dagelijks leven in de wereld van de demonen en haar helpt bij het zoeken naar haar Lewis. Dat is trouwens niet zo eenvoudig, want vriend Lewis is ontvoerd door niemand minder dan Abadon, de koning van de Chaos. Hij heeft het aan de stok met Arella, de koningin van de Orde. Lewis wordt gebruikt als een soort ultiem wapen van Abadon en zodra Jen hier achter komt, begrijpt ze dat ze zelf ook een belangrijke rol in dit conflict zal spelen.
Jen begint het spel als zichzelf. Ze weet weinig van demonen en kan zich alleen verweren met een klein mes dat ze in het eerste level cadeau krijgt. Al snel leert Jen dat er ook nog ander bloed door haar aderen stroomt en ze ontdekt de mogelijkheid om te morphen in een demonische gedaante. Haar krachten worden veel groter en naarmate Jen meer werelden ontdekt, zal ze in meerdere gedaanten kunnen veranderen.

BROEKZAK

Het spel kent levels maar ook weer niet. Het is opvallend hoe je van de ene wereld in de andere terechtkomt zonder dat daar eindeloze wachttijden bij komen kijken. Het is iets wat je niet veel in games tegenkomt en het geeft aan dat de makers de PlayStation 2 kennen als hun broekzak. De gameplay van het spel neigt wat meer naar Devil May Cry dan naar Soul Reaver en dat maakt het spel levendig. Verwacht echter niet gelijk tientallen tegenstanders want vooral de eerste paar levels is het puzzelen geblazen en ben je eigenlijk alleen maar bezig om van hot naar her te lopen op zoek naar allerhande shit. Beetje jammer; een game als deze had een wat aangrijpender intro wel kunnen gebruiken.
De characters Jen en Skree komen in die eerste levels niet echt tot leven in de verlaten wereld waarin je terechtkomt en dat zal nog lang zo blijven.


Ze zijn goedkoop bij Spec Savers, maar je loopt behoorlijk voor lul.


'We schakelen nu rechtstreeks over naar de finale van de Tena Lady's Cup'.

Tot mijn grote teleurstelling zijn de puzzels niet al te ingewikkeld. Niet dat het per se altijd moeilijk hoeft te zijn maar het mag wel wat meer om het lijf hebben dan de hele tijd op zoek gaan naar voorwerpen waarmee een van de twee characters de ander kan helpen.

MOORDDADIGE DEMONEN

Sony heeft bij het maken van Primal goed gekeken naar de andere games in dit genre en een game gemaakt die aanvankelijk op vele onderdelen een verbetering lijkt. Echter, hoe langer ik deze game speelde, des te meer punten ik zag die toch echt niet goed genoeg zijn uitgewerkt. Persoonlijk hou ik van een dik verhaal en dat is er in Primal eigenlijk niet. De nadruk ligt op het zoeken en puzzelen.
Ik ben altijd erg gecharmeerd van duistere, onheilspellende scènes en daarvan zaten er toch meer in Soul Reaver dan in deze game.
Maakt verder niet uit want er is genoeg om dat te compenseren. Naast de schitterende character animatie en de af en toe droge humor, biedt de game een kijkje in de wereld van moorddadige demonen en dat is iets dat je toch niet elke dag tegenkomt. Ik ga daar wel voor.
Aan de andere kant is deze game grafisch gezien dan wel heel mooi maar verloor ik zelf toch al snel mijn interesse en dat kwam vooral omdat de characters niet erg boeiend zijn, een beetje ééndimensionaal als je begrijpt wat ik bedoel.
Nou ja, ik denk dat de echte Soul Reaver fans wel plezier zullen hebben met deze game maar iedereen die vooral gaat voor vette actie, doet er goed aan om deze game eerst even te huren bij de plaatselijke videotheek voordat je een klauw vol euro's uitgeeft en een week vakantie opneemt om deze shit te spelen.
In de tussentijd ga ik nog eens onder m'n bed kijken want ik zag volgens mij net iets bewegen in mijn ooghoek.


Hou de haartjes van je arm eens in een kaars... Nou, zo ruikt dit plaatje ook.


Ze konden kiezen: antenne, kabel, schotel of een idiote helm.


"Zeker weten dat de toegang tot de demonenwereld op de Prinsengracht nr. 45 was"


"Zo, die heeft inmiddels genoeg statische electriciteit in z'n kruis hangen om een middelgrote provinciestad een maand van stroom te voorzien.

XBOX

Capcom / Microsoft / Tel: 020-5001005 / www.capcom.com

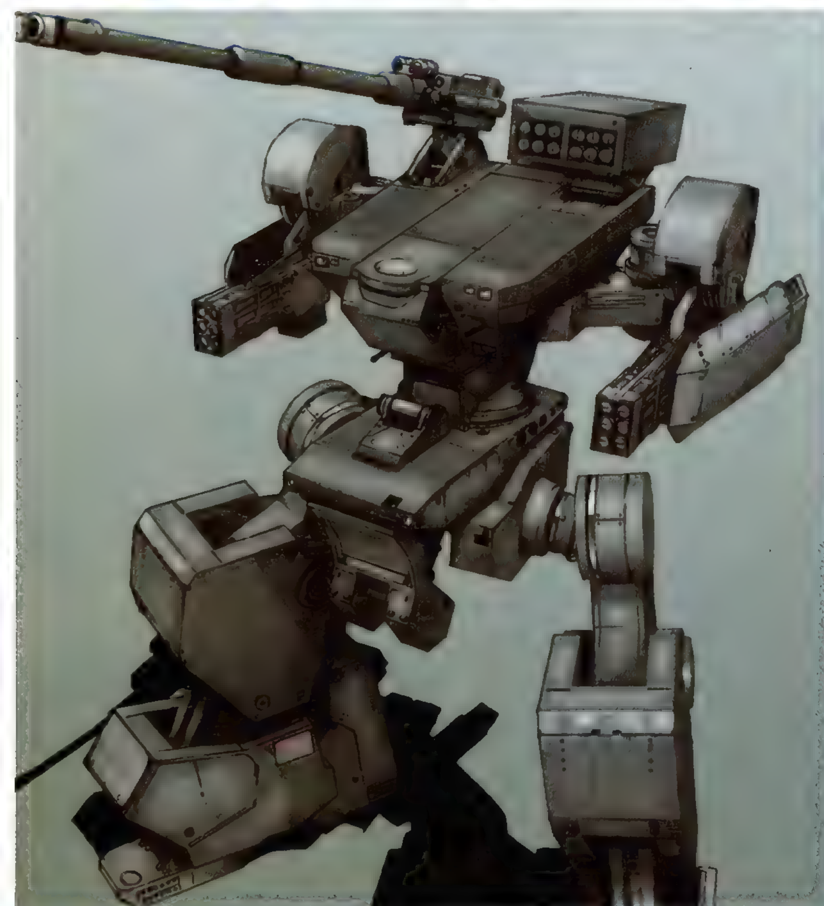
SCORE 78

GRAPHICS 8 REPLAY 7 GAMEPLAY 7



BORIS

Deze game mag je niet missen als je van Mechs en Arcade houdt en er een grote zak geld voor over hebt. Dit wordt een collectors item.



STEEL BATTALION

Je moet het zien om te geloven. Steel Battalion is het meest ambitieuze project dat de laatste paar jaar uit Japan is gekomen. Props!

Het begon allemaal met een idee van een projectleider bij Capcom. Het was zijn droom om de ultieme arcade ervaring naar de huiskamer te brengen en om dat project werkelijkheid te maken ontwierp hij een controller van een meter breed. "Je bent gek", zei de baas van Capcom in het Japans toen hij de ideeën voor het eerst zag. "Dat is veel te duur om te maken, hier kunnen we nooit geld mee verdienen".
Toch zag hij er wel wat in. Capcom is en blijft een arcade company en zo'n project zou het bedrijf wel een hoop aanzien geven. "Fok het", dacht hij in het Japans, "dan maar verlies draaien" en de projectleider kreeg toestemming om het spel verder uit te werken en de controller te perfectioneren.



Da's best een compleet dashboard, alleen als Laguna rijder mis ik het metertje dat de sneeuwhoogten in de belangrijkste wintersportgebieden aangeeft.



Allemachtig, de eerste beelden van de komende oorlog met Irak.



Nou da's lekker, druk ik op dit knoppie, komt automatisch m'n opblaaspop rechtop en zuigt de afzuigkap m'n pruik eraf.

Meer dan een jaar later zijn het spel en bijbehorende controller klaar en hebben wij het eerste exemplaar in Nederland in ons bezit.

EFFE OEFENEN

Meer dan dertig knopjes lichten indrukwekkend op bij het opstarten. De Mech-cockpit komt in beeld en er moet een combinatie van verschillende knoppen bediend worden om de enorme robot aan de praat te krijgen. Twee enorme stuurknuppels bedienen de richting waarin je loopt, kijkt en schiet.
Het is even oefenen want in combinatie met de drie pedalen, is het wel even nadenken bij elke beweging. Maar na een uurtje heb je het in de vingers en is het echt lachen geblazen.
Locken op een vijandelijk voertuig en het daadwerkelijk vernietigen is een hele klus maar als je eenmaal begrijpt waar de knoppen voor zijn, gaat het al een stuk beter. En als je dan nóg een uurtje langer geoefend hebt, kom je tot de conclusie dat het spel zelf ook eigenlijk best goed is. Voor mij was dat een hele verrassing want ik dacht dat de nadruk volledig op de controller zou komen te liggen. Niet dus.

VETTE AKTIE

De game kent een vrij simpele missiestructuur waarbij je een van tevoren gesteld doel moet bereiken. Vaak is het iets in de trend van "vernietig alle vijandelijke voertuigen in de regio" of zo.
Na een geslaagde missie kun je de Mech upgraden met zwaardere wapens en andere raketten. Dat is belangrijk want je zult de meest zieke missies moeten uitvoeren. Al vrij snel in het begin moet je met een aantal andere Mechs een aanval uitvoeren vanuit zee op een goed beveiligde verdedigingswal.
Kanonnen nemen jou en je collega's onder vuur en het is totale chaos in de eerste minuten. Rustig blijven en proberen de zaak te overzien en je Mech uit de vuurlinie houden is je belangrijkste taak. Daarna kun je beginnen met het uitschakelen van het vijandelijke geschut. Het is gewoon te goed om te zien hoe de verdediging uiteindelijk in elkaar stort en de enorme Mechs over de puinhopen het land in trekken.

EXCLUSIEF

Steel Battalion is niet voor iedereen. Het spel is alleen te spelen met de specifieke controller en niet iedereen zal in staat zijn om 200 euro neer te leggen voor deze gimmick. Bovendien wordt deze game een collectors edition want er komen er maar 12.000 naar heel Europa. Hoeveel er naar Nederland verscheept worden is niet bekend maar het zullen er zeker niet veel zijn.



Aha, een wildplasser; die is dead meat, voor straf één level met de broek op de knieën.

Microsoft, die de game distribueert, zal de grote winkelketens overslaan en het spel alleen leveren aan de hardcore gamestores. Zorg dus dat je er op tijd bij bent als je van plan bent om deze set in huis te halen. Het is veel geld maar dan heb je ook wat. ◀

Ubi Soft / Tel: 035-5288810 / www.ubisoft.com — PC / PLAYSTATION 2

J.J.	GRAPHICS	REPLAY	GAMEPLAY	SCORE
	6	8	7	69

Ooit heette deze raceserie Formula 1 Racing Simulation, maar het ontbreken van de FIA-licentie heeft Ubi Soft doen besluiten er maar Racing Simulation 3 van te maken.

De verpakking orakelt van 3000 polygonen per wagen. Nou, die hebben ze dan waarschijnlijk allemaal in het stuur gestopt, want het oogt allemaal middelmatig.

Ook de A.I. houdt niet over. Een gekkenhuis op de weg is het niet, maar regelmatig jetsen de CPU´s hun vleugeltje even bij je naar binnen.

RACING SIMULATION 3

In RS 3 race je dus met fake coureurs op circuits die, ook als ze echt zijn, fakenamen hebben en alle wagens zien er hetzelfde uit, op de kleuren en de sponsornamen na. Van het uiterlijk moet dit spel het sowieso niet hebben, op dat gebied speren GP4 en F1 2002 er langs.



Ze zijn duidelijk weer eens vergeten te strooien.

Voordeel daarvan is wel dat je dit spel op een Pentium 600 prima kunt spelen. Maar ja, roep dát dan, in plaats van te blaten dat de graphics 'incredibly realistic' zijn.

ARCADE

Waar moet dit spel het dan wel van hebben? Eeeeh, ik zou het niet weten. De zestien tracks van het spel zijn prima berijdbaar en kennen hun uitdagende punten, het oogt echter niet strak.

De wagens zijn geen pain in the ass maar om ze nu een superieure wegligging toe te dichten, neuh, dat gaat weer te ver. Zo kaatsen ze arcade tegen de boarding aan (handige manier om in te halen) en slippen ze erg snel weg.

Tijdens het checken van RS 3 is er geen moment geweest dat ik in het racen op ging. Ik was steeds krampachtig bezig met het op de baan houden van de wagen. Een gevoel dat je in het begin zeker ook hebt bij F1 2002 en GP 4, maar dat door oefenen volledig verdwijnt. Bij RS 3 blijft het behelpen, hoe lang je ook rijdt. Reden: de besturing is niet af. Het rijdt te hoekig. En je weet mijn credo bij racegames, als het niet rijdt, dan houdt het op.

PLUSPUNTEN

Ik heb slechts drie pluspunten kunnen vinden. Allereerst het sleutelen. Je kent het wel; je rijdt en je wagen slipt aan de voorkant weg. Je technisch knowhow is echter beperkt en je weet dus niet wat je moet veranderen aan de instellingen. In RS3 kun je die vraag aan de game zelf stellen, die geeft dan aan wat je moet doen.

Tweede pluspunt is de Scenario mode, waarin je opdrachten (bijvoorbeeld haal zes wagens in) moet afwerken. Leuk en pittig omdat de CPU´s vaak in prof-afstelling staan.

Een derde pluspunt is de prijs. RS3 is geen full price product, vermoedelijk omdat men al wist dat men het dan op zeker van de concurrentie zou verliezen.



Het verdient goed, maar je zal toch maar de remsporenwasser van dit circuit zijn!

Torus Games / Activision / Contact Data / Tel: 076-5484848 / www.activision.com/games/doom2 — GAME BOY ADVANCE

SKATE	GRAPHICS	REPLAY	GAMEPLAY	SCORE
	8	8	9	85

Hé, wat zie ik? Heeft Activision een andere ontwikkelaar op de GBA-versie van Doom 2 gezet dan bij deel 1 het geval was? Als dat maar goed gaat...

DOOM 2

In 1993 verscheen de shooter Doom op de PC en bracht een ware aardbeving teweeg in het games universum. Niet lang daarna volgde het evenzo gruwelijke vervolg en nu, tien jaar later, is Doom 2 in cartridgevorm te krijgen voor de GBA. En wat minstens zo belangrijk is; in bijna dezelfde staat als de PC-versie destijds was, de techniek staat voor niets.

Overigens kwam vorig jaar het eerste deel uit op de GBA en die werd door velen van ons goed ontvangen. Nou, dan mogen we van deel 2 minstens zoveel kwaliteit verwachten, toch? Zeker nu Activision de hulp heeft ingeschakeld van Torus Games, de Australische ontwikkelaar die eerder verantwoordelijk was voor Duke Nukem Advance.



"Ik ben niet bang, ik ken kung fu en karate en nog veel meer gevaarlijke woorden."

KILL, KILL, KILL

Inderdaad, Doom 2 op de GBA is een stuk beter dan het eerste deel. Niet in de laatste plaats omdat de levels groter en beter vormgegeven zijn en de actie nog heftiger dan voorheen.

Tijdens het spelen wordt ook al heel snel duidelijk dat het echt een hele goede poort is van de PC-versie want de gelijkenis is sprekend. Tuurlijk oogt het allemaal vrij pixelig maar vergeet niet dat dit in 1994 met de PC-game hetzelfde verhaal was.

Over verhaal gesproken: daarvoor ben je bij Doom aan het verkeerde adres hè; het is een pure 'kill, kill, kill' kwestie met een dubbelloopse shotgun, rocket launcher, chainsaw en vele andere wapens. En dat ruim dertig levels lang, tegen een kleine twintig verschillende monsters, demonen en andere creeps.

VERPLICHTE KOST

Het is werkelijk verbazingwekkend hoe Torus Games het beklemmende sfeertje van de PC heeft weten te behouden voor deze kleine handheld. De licht- en geluidseffecten zijn wat dat betreft erg goed verzorgd. Iets minder vind ik het muzikale gedeelte; echt hinderlijk wordt 't nooit maar ik vind sommige sounds niet echt passen bij de sfeer die Doom 2 ademt.

Als ik dan toch bezig ben met zeiken: sommige levels zijn toch wel wat aan de érg donkere kant. Er bestaat weliswaar een optie om met het licht en contrast te pielen maar bij sommige levels helpt het niet genoeg. Da's jammer, want verder is het een ijzersterke game die loopt als een tiet (weliswaar met wat kleine gebreken, maar ach, 't is en blijft toch een tiet hè).

Daarnaast is er de mogelijkheid om met link cables en ieder een eigen cartridge, twoplayer co-op of multiplayer deathmatches tegen drie anderen te spelen. Te bruut gewoon.

Laat je dus niet afschrikken door de wat grof ogende plaatjes die je hier ziet; Doom 2 is alles wat deel 1 was, alleen groter, enger, harder en simpelweg beter. Verplichte kost dus voor fans van hersenloze actie.



Geloof dat Stijn Vreven het weer niet helemaal eens is met de scheids.

PC

SCORE 89

GRAPHICS	REPLAY	GAMEPLAY
8	9	9

Sim City 4 is uitdagend, gebruiksvriendelijk, rijk aan details en weer ziekelijk verslavend. Een zware PC is echter een must.

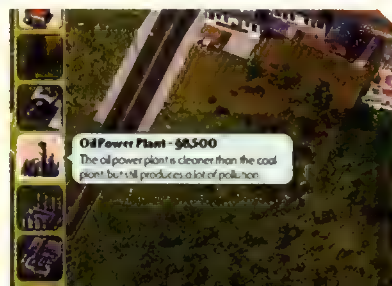
SIM CITY 4

Een van de meest populaire PC games aller tijden luidt met z'n vierde deel het nieuwe jaar feestelijk in. Burgemeester Jan zwaaide virtueel de scepter en zag dat het goed was...

Of je nu dagelijks of heel af en toe een spelletje speelt, iedereen kent ongetwijfeld Sim City. Het is dan ook een spel voor jong en oud, dik en dun, hardcore en casual gamer. De magie zit 'm in het ontwerpen van je stad naar eigen smaak, waarna je vervolgens de bewoners van je stad tevreden moet houden en je dient in te springen op allerhande problemen zoals verkeersoverlast, vervuiling, belastingen enzovoort.
Het zijn deze bekende elementen uit de eerdere Sim City reeksen die we (naast een aantal veranderingen) in deel 4 terugzien, alleen dan in een gloednieuw jasje.

REGIO

Om te beginnen is de interface helder, rustgevend en overzichtelijk. Alle icoontjes wijzen voor zich en nooit zul je verdwaald raken in de menuutjes en tabbladen. Het heeft –niet zo vreemd– dezelfde feel als The Sims, alleen uitgebreider.
Ten tweede kun je nu verschillende regio's maken waarbij je huisvesting, kantoren/winkels en industrie van elkaar gescheiden houdt. Een chemiebedrijf naast een woonwijk neerzetten levert sowieso veel gemor op en dat wil je niet. Door verschillende mappen met elkaar te verbinden creëer je één geheel zonder dat de losse onderdelen elkaar in de weg zitten. Je kunt zelfs voorsteden maken en forenzende Sims krijgen!
Een derde grote vernieuwing is dat je niet meer bang hoeft te zijn voor onvoorspelbare rampen. In de voorgaande delen kwam bijvoorbeeld een vulkaan onaangekondigd jouw mooie stad vernielen. Nu speel je zelf voor God wanneer het jou uitkomt. Al zijn er natuurlijk ook spelers die nooit gebruik zullen maken van de rampen.

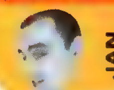

Nou hoor je vaak dat je van gamen niks leert maar dit was compleet nieuw voor mij.


Kijk, en dat de wereld rond is, pak je toch ook mooi effe mee!

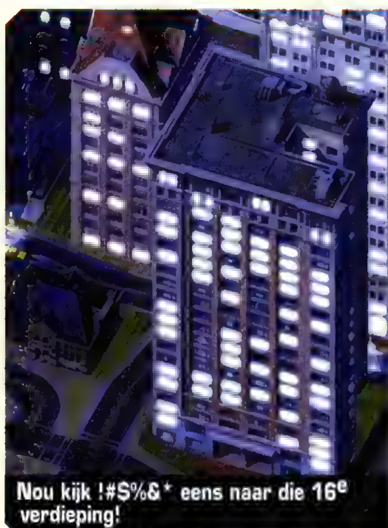
GOD

SC 4 kent drie modes te weten God, Mayor en My Sim. God spelen kun je in het begin van iedere nieuwe game. Hiermee bepaal je de map waarin je je droomstad vorm kan geven. Een prachtige set tools staat tot je beschikking; je kunt ravijnen creëren, rivieren laten ontstaan, bomen neerplanten, beesten laten rondlopen en nog veel meer.
Bergen trek je omhoog met een paar muisklikken, om ze vervolgens net zo simpel weer af te vlakken of uit te hollen. Je kunt als een volleerde

Maxis / EA Games / Electronic Arts / Tel: 020 6589388 / http://simcity.ea.com




Wilde ik vorige week dat alleenstaande vrouwtje van de 16e verdieping daten. Zegt ze, "sorry, ik ben volgende week op vakantie..."


Nou kijk !#S%&* eens naar die 16e verdieping!


Overal éénrichtingsverkeer is handig...

beeldhouwer je rotspartijen, heuvels en geulen scherper of ronder maken of door de wind laten eroderen. Het is net aardrijkskunde en je krijgt een gevoel van 'Op de eerste dag schiep ik...'.
Als alles uiteindelijk naar wens is, kun je de burgemeestershoed opzetten. Je kunt dan alleen nog voor God spelen door het inzetten van rampen maar de map blijft qua vormgeving zoals ie op dat moment is.

MAYOR

Als Mayor komt vooral de traditionele Sim City gameplay naar voren. Een fraai ogende stad opzetten is een ding maar iedereen tevreden houden en de inkomsten en uitgaven regelen, is minstens zo belangrijk. Energiebronnen, industrie, werk, vertier... het moet uiteindelijk allemaal aanwezig zijn en het is aan jou om dit alles zo goed mogelijk in te richten waarbij je eigen smaak natuurlijk de overhand heeft.
Veel dagelijkse problemen zijn op leuke wijze in het spel gestopt. Zo


Wie belt er even de belendepercelennathouders?

gaan ziekhuizen en scholen behoorlijk piepen als hun fondsen verminderen en beginnen arbeiders te klagen als er te weinig woningen en te veel files en smogwolken zijn.
Hoe groter je stad, hoe meer taken maar je krijgt hulp van allerhande adviseurs. Soms beginnen ze op je zenuwen te werken want iedere scheet wordt gemeld, meestal is de informatie echter nuttig en is het aan jou om te bepalen of je er wat mee doet of niet.
Een uitdijende stad komt 's avonds nog eens extra tot leven dankzij een dag- en nachtcyclus. De avonduren in SC 4 worden sfeervol in beeld gebracht, compleet met straatverlichting, lampjes, een uitgaanscircuit en uiteraard verhoogde kans op criminaliteit.

MY SIM

My Sim laat je individuele bewoners met al hun wensen, makken en morren volgen. Met als extraatje de mogelijkheid om je favoriete Sims uit The Sims te importeren in het spel. Naast je bekende raadgevers doen ze dienst als persoonlijke adviseur waarbij ze praten over het wel en wee in de buurt waar ze wonen.
Voor de pestkoppen onder ons is het natuurlijk erg leuk om je bekende Sims te treiteren met rampen door bijvoorbeeld een reuzenrobot (in God mode) in de achtertuin van je Sims te laten landen of er expres een vliegveld 100 meter naast te bouwen.

EN DUS?

Sim City 4 is de Tony Hawk 4 onder de stedensimulaties; niet bijster origineel, wel helemaal van nu, met


Maar niet als er zo'n lavastroom gaat spookrijden!

genoeg vernieuwingen om de fans te plezieren en sowieso de beste in het genre. Het is een behoorlijk diepe stedensimulatie die door zijn vrolijke uiterlijk en overzichtelijkere interface nooit afschrikt. Iedereen kan er mee aan de slag maar hoe langer je speelt, hoe lastiger de vraagstukken worden.
De grote kracht zit 'm in de vrijheid van handelen. Als je wilt, bouw je een raketbasis midden in een woonwijk. Je inwoners zullen er niet blij van worden maar het kán wel. Ook kun je een wolkenkrabber bouwen op een eiland in een enorme krater, omringd door water en alleen bereikbaar via een immense brug. Niet de meest praktische infrastructuur maar wel erg leuk.
Als God kun je je sadistische trekjes op ieder gewenst moment botvieren en een wervelwind of vulkaanuitbarsting loslaten, waarna het genieten is in verschillende zoomniveaus van de paniek en chaos die je hebt gecreëerd. Daarna kun je als een echte Mayor Guilliani met opgestroopte mouwen de chaos aanpakken en je stad herbouwen, of gewoon je laatste savegame laden, net waar je zin in hebt. De mogelijkheden zijn eindeloos en zo hoort het ook bij een dergelijk spel.

HARDWARE SLOKOP

Het veelvoud aan details in SC 4 heeft een hoge prijs. Zelfs met een Pentium 4 zul je af en toe schokkend beeld opmerken, vooral wanneer je tussen de verschillende zoomniveaus in- en uitzoomt. Natuurlijk kun je een hoop detail uitzetten, dan nog blijft Sim City 4 een heerlijke simulatie.
Intern geheugen is hier het sleutelwoord. Heb je een stevige bak dan is het fantastisch om je city met zoveel kleine animaties en lichtjes op je scherm verkeerd te zien. Nooit eerder kwam een virtuele stad zo fraai tot leven.
Des te spijtiger is het dat SC 4 fans bijna verplicht tot een zwaar systeem. De minimale systeemeisen (Pentium III 500 MHz) zijn dan ook verre van toereikend.

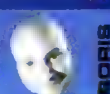
PLAYSTATION 2

Namco / Sony / Columbia Tristar / Tel: 035-6250720 / www.namco.com

SCORE **78**

GRAPHICS 8 | REPLAY 7 | GAMEPLAY 8

Ape Escape 2 is een oerdegelijke platformgame met stijl en humor. Je moet er van houden maar in z'n soort is 't een absolute aanrader.


BORIS



APE ESCAPE 2

De eerste Ape Escape kwam uit toen de PSX z'n hoogtijdagen doormaakte maar sindsdien hebben we hier in Europa weinig meer gehoord van de megalomane apen. Tijd dus voor een vervolg.

Ape Escape 2 is het vervolg op Ape Escape. Dat had je zelf waarschijnlijk ook wel kunnen bedenken maar er is toch meer aan de hand. Import freaks zullen misschien wel weten dat er vorig jaar een Ape Escape puzzelgame is uitgekomen in Japan. Die game was net zo cute als de eerste platformer en het spel deed het goed in Japan. Omdat Europeanen niet echt van puzzelgames houden, werd het spel hier echter nooit uitgebracht.

Eigenlijk dacht ik dat deze Ape Escape 2 de vertaalde versie van die puzzelgame zou zijn maar niets blijkt minder waar. Ape Escape 2 is een gloednieuwe platformer die net zo leuk is als zijn voorganger.

APENSTREKEN

Deze keer volgen we het verhaal van Hikaru. Hij is de neef van Spike, die gast uit de eerste Ape Escape.
Hij krijgt de opdracht van de professor om een lading apenbroeken af te leveren op het apenpark. Maar Hikaru zit natuurlijk niet goed op te letten en voordat hij het in de gaten heeft, zit er een lading apenhelmen tussen de broeken.
Deze helmen maken de apen super intelligent en het is slechts een kwestie van minuten voordat de opper-aap Specter zo'n helm op heeft en van plan is om de wereld te veroveren. Het is weer zo'n typisch platformgame verhaal dat helemaal thuishoort in de kleurrijke Ape Escape wereld.

(G)AAP?

Hikaru moet dus in de weer met de bekende stun-knuppel en een net. Hij moet de apen verdoven met de knuppel en dan opvangen met zijn net. Later in het spel krijgt hij er wat gadgets bij maar de meeste daarvan zijn niet nieuw en hebben we al eerder gezien in de vorige Ape Escape. Wél nieuw is de bananrang. Niet alleen kan Hikaru hiermee een naar banaan ruikend gas verspreiden dat apen lokt, je kunt de Bananrang ook gebruiken om apen mee voor hun kop te gooien. Ook is er een waterkanon dat je nodig hebt om de vuurtjes die de apen stoken, te blussen. Je vraagt je misschien af waarom de apen vuurtjes stoken maar dat doen ze om de wereld te veroveren. Je weet toch?

NINJA APEN

Ape Escape 2 is zo'n typische game waarvan er meer dan dertien in een dozijn passen maar waar de platform fans wel van zullen smullen. Misschien is dit ook wel een titel voor de wat jongere gamer die nog niet echt zit te wachten op het bloed en de ingewanden die we vandaag de dag veel zien in grote titels. Ape Escape 2 deed het goed in Japan en ik denk dat het spel hier ook wel zal aanslaan. Dat het spel is ontwikkeld door Namco zal je in eerst instantie niet eens opvallen, maar als je goed kijkt, zie je dat deze game is gemaakt door een developer die het platformgenre tot in de puntjes heeft bestudeerd: waterdichte gameplay, voorzien van de nodige humor. ◄


'Ben je boos, pluk een olifant. Zet 'm op je hoed, kun je naar het ziekenhuis met spoed.'

'Wie een kuil graaft voor een aap, valt voor ie 't weet in diepe slaap.'


'Als apen hoger klimmen willen, ziet men juist hun naakte billen.'


'Zie je plotseling een roze drol, aarzel niet maar raak 'm vol.'


'Een veganist eet hoogstens een verse vrucht, of snijdt voor zichzelf een plakje lucht.'


'Wie bijna in een afgrond is beland, houdt beter niet zijn zwaard in de hand.'

Hypnotix / Simon and Schuster / TDK / Tel: 02102-487633 / www.hypnotix.com — XBOX / GAMECUBE

J.J. — GRAPHICS 7 — REPLAY 8 — GAMEPLAY 7 — SCORE 70

Zijn we na de laatste Tiger Woods game opeens helemaal into golf? Draagt Boris geruite broeken? Heeft Ed de Laguna gekocht omdat zijn golftas daar inpast? Nope, slechts Niels wil wel eens een balletje slaan, maar hij is dan ook de chief en adel verplicht.

OUTLAW GOLF

Outlaw Golf van Simon & Schuster is zwaar over de top en biedt een aantal wacky golfers (mannelijk en vrouwelijk), een flink aantal golfmodes zoals onder andere Match Play, Skins, Casino, Time Attack, Best Ball, Scramble and My One and Only. Verder (slechts) drie courts en redelijk goede golfactie.
De besturing werkt voor 80%. Het slaan verloopt middels je rechter analoge stick. Hoe meer je die naar achter en naar voren trekt en duwt, des te harder de bal gaat. Hoe meer je 'm naar links duwt, hoe meer de bal naar links vliegt. Met de rechter analoge stick bepaal je waar de bal min of meer terecht moet komen. Het afslaan en naar de hole meppen lukte me prima, bij het putten fokte het systeem de boel op. Hoewel je met de witte knop kan zien waar de hoogteverschillen op de baan liggen, is het pookje te onvergefelijk om echt met precisie te kunnen putten. Als je dan weet dat een slechte bal jouw karma beïnvloedt, waardoor je bij de volgende put nog beter je best moet doen, begrijp je wel dat de controller meer dan eens mijn huiskamer heeft verkend. Deze manier van het belonen van goede en bestraffen van slechte slagen is veel te rigide doorgevoerd. Vijf goede slagen gevolgd door één enkele slechte slag betekent meteen dat je vertrouwen naar 0 daalt. En de tegenstanders maken weinig fouten kan ik je melden. Damn!



De camera neemt soms zeer onoverzichtelijke posities in, maar je ziet zo wel dat ze linksdragend is.



"Nou jongen geloof 't of niet, vanmorgen op de groenteveiling... zúlke tomaten, en sappig man... ongelofelijk."



"Ik voel gewoon dat op een plaatje dicht in de buurt m'n groenteman obscene gebaren staat te maken."

STRINGETJE

Developer Hypnotix heeft goed gekeken naar SSX, veel ervan gekopieerd, maar desondanks niet het niveau van dat gevierde product bereikt.
De karakters zien er grappiger uit dan ze zijn, het vechten is leuk maar je kunt het alleen doen met je caddy en niet met de tegenstander en het commentaar wordt na een uur spelen echt gruwelijk repetitief.
Zelf bepalen wanneer je trashtalked kan ook niet en op het stringetje van de babes raak je ook uitgekeken. Voeg daaraan toe de slechts drie, niet al te veel van elkaar verschillende courts, de matige soundtrack en de soms best tricky besturing en je hebt een aardige game, waarvoor volgens mij niemand de volle mep gaat uitgeven.

Viscarious Visions / Activision / Contact Data / Tel: 076-5484848 / www.vvisions.com — PSONE / PS2 / NGC / XBOX / GBA

JAN — GRAPHICS 9 — REPLAY 9 — GAMEPLAY 8 — SCORE 88

Op de next-gen consoles bracht Tony 4 de stuntende gamer veel plezier. Maar Tony 4 in het klein, is dat net zo fijn?

TONY HAWK PRO SKATER 4

Toen de GBA nét uit was waren er niet al te veel games beschikbaar, zoals wel vaker bij de introductie van nieuwe spelcomputers. Inmiddels worden we overladen met bergen GBA-titels waarvan veel het predikaat middelmatig verdienen.
Dat de GBA tot veel in staat is was echter al vanaf de introductie te zien en dat met name platformgames er goed uit zouden zien was te verwachten, maar een extreme sports game als Tony Hawk 3 verraste vriend en vijand. De veelvoud aan moves en tricks, de animatie van de skaters, de details en vooral de fun... en dat allemaal op zo'n klein schermpje. Inmiddels is Tony Hawk deel 4 op PS2, NGC en Xbox alweer beloond met dikke negens en hebben we nu ook de GBA versie in ons bezit.
Om maar meteen met de deur in huis te vallen; ook op de GBA schittert deze titel. Het wordt wel een beetje flauw om ieder keer de loftrompet te steken, maar tegelijkertijd is het knap om iedere keer weer een verslavende, leuke game neer te zetten die zijn toch al goede voorganger overtreft.

VEILIGE LANDING

De controles zijn een stukje versimpeld maar nog steeds best tricky voor nieuwkomers. Vooral de besturing van je karakter - naar boven is altijd naar voren, ook al sta je omgedraaid – vraagt wat gewenning.
Toch zijn de controles lekkerder dan in deel drie, in ieder geval veel intuïtiever. De basis tricks en moves heb je na een uurtje wel door en daarna is het oefenen voor de meest insane stunts en bijbehorende scores. Ook goed is een save-move als je tijdens een stunt de mist in gaat. Door op beide schouderknoppen te drukken, maak je een veilige landing in plaats van dat je ongenadig op je bek gaat.
Nieuw is ook het gegeven dat je op ieder gewenst moment een andere skater in stelling kunt brengen als je vast zit tijdens level goals. Dit haalt een stukje replay weg maar aan de andere kant kan ik me niet voorstellen dat je alle challenges en goals met alle skaters opnieuw gaat spelen.
Tot slot ziet mini Tony 4 er weer heel knap uit, kun je net als in de next-gen versie je eigen skater ontwerpen en vind je steeds nieuwe stunts, bonussen en secrets.
Ook de Zak-Hawk blijft op eenzame hoogte zweven.



Niks bijzonders, dat zie ik m'n glazenwasser ook altijd doen.



Dat zijn de moeilijkste; een Boardslide met pauze in de tien voor twee stand!



Nooit doen als je een GBA in je achterzak hebt met je eigen game er op!



TOMB RAIDER
THE ANGEL OF DARKNESS

De nieuwe Tomb Raider moet fans van weleer opnieuw overtuigen en sceptici de mond snoeren. Core Design probeert er alles aan te doen om hierin te slagen...

Hoe je de nieuwe Tomb Raider ook benadert; iedereen zal het er mee eens dat de 'oude' Tomb Raider serie te lang is doorgegaan. Na deel twee was de magie er een beetje vanaf en na deel drie werden Lara Croft's avonturen zelfs vervelend en overbodig.
Toch heeft Tomb Raider model gestaan voor het third-person action-adventure en zijn de games in totaal niet minder dan 30 miljoen keer over de toonbank gegaan.
Zo ambitieus wil de nieuwe Tomb Raider anno 2003 niet zijn. Wat Core Design wél wil, is aantonen dat Lara (met een next-gen look) door middel van spannende avonturen, ingebed in prikkelende gameplay nog steeds bestaansrecht heeft.

TWIJFELS

Onlangs werd ik uitgenodigd om op het kantoor van Core Design een kijkje te nemen en de nieuwe Tomb Raider te spelen. Met een koffer vol twijfels maar tegelijkertijd ook hoopvol, stap ik de presentatieruimte binnen...
Het duurt even voordat de twee Core kopstukken, Adrian Smith en Jeremy Heath-Smith, zich bij mij en mijn collega-journalisten voegen. Jeremy is de showman; iemand die je je eigen auto terug verkoopt en waarbij je nog een goed gevoel krijgt ook. Hij zegt zo vaak dat de game de "best damn looking PS2 game out there is" dat het bijna verdacht wordt. Later blijkt dat hij aardig in de buurt van de waarheid zit.
Adrian is het brein, de man die aan de wirwar van touwtjes van The Angel Of Darkness trekt en ervoor zorgt dat alle puzzelstukjes uiteindelijk op zijn plaats vallen. Hij is degene die ons het verhaal uit de doeken doet. Meer dan me lief is, want Smith verklapt zo'n beetje alle plots en subplots van de nieuwe game. Om ook meteen globaal deel 2 en 3 te schetsen. Wablief? Deel 2 en 3?

VERHAAL

Jawel, The Angel Of Darkness is het eerste hoofdstuk van een drieluik; een trilogie waarin Lara Croft als heldin opnieuw mag schitteren en waarbij iedere game op een ander aspect de nadruk zal leggen. Het klinkt misschien als uitmelken, weer drie games, maar wanneer je het hele verhaal kent, klopt het. En nee, het complete verhaal ga ik nu niet uit de doeken doen, ik weet al te veel voor mijn eigen bestwil. Tegelijkertijd sterkt dit mijn overtuiging dat Angel Of Darkness wel eens iets heel speciaals kan gaan worden.
Globaal behelst de eerste game Lara's nieuwe avonturen in Parijs en Praag. In Parijs hebben onlangs brute moorden plaatsgevonden. Rituele moorden die, zoals we later leren, zich door de eeuwen heen ook al voordeden. Het is omstreeks die tijd dat Lara afspreekt met Von Croy, haar oude mentor. Von Croy wordt echter bruut vermoord en Lara krijgt de schuld. Lara vlucht en besluit te gaan zoeken naar de geheimzinnige opdrachtgever van Von Croy en de nog geheimzinnigere Obscura schilderijen. Als dan ook een soort afscheidingsgroep van de Tempeliers, eeuwenoude alchemie, een occulte sekte en een legendarisch ras van halfgoden ter sprake komen, heb ik eigenlijk al te veel gehoord... (en te veel opgeschreven?)

UPGRADES

Een van de nieuwe elementen in Angel Of Darkness zijn upgrades. Zie het als experience powerups die her en der door de levels verspreid liggen. Zo kan Lara lower body en upper body upgrades krijgen. Dit stelt haar in staat langer aan een reling te hangen, een verdere jumps te maken of harder met haar schouder een deur in te rammen.
Let wel; deze body upgrades staan de gameplay nooit in de weg. Per level ga je van punt A naar punt Z... hoe je daar komt is aan jou. Uiteindelijk zul je altijd ergens onderweg een upgrade vinden die je in staat stelt om verder te komen. De fanatiekeling zal echter willen proberen alle upgrades te vinden om zo alle locaties, kamers en secrets te behalen.
De upgrades hangen nauw samen met de verschillende routes die je als Lara kan nemen. Zo word je in het begin van de game op de hielen gezeten door de Franse politie. Het is aan jou hoe je ze afschudt. Je kunt via balkonnetjes klimmen en via leegstaande kraakpanden de agenten omzeilen. Of je klimt, springt en klautert nog verder en legt je weg af via de daken of een combinatie van beiden.
Sowieso hebben de levels een open structuur en heb je als speler veel minder het gevoel dat je aan het handje wordt genomen.



"Ik dacht het geluid te horen van een vrouw met zwarte vingerloze handschoenen, die zich aan een balkon vasthoudt".



"Sukkels, het is geen balkon maar een ballustrade".




"Haha, je dacht dat ik met rechts zou schieten hè?"


"Ssst, volgens mij hoor ik iemand in een naveltruitje achter een hek staan."

OLD SKOOL ADVENTURE

The Angel Of Darkness laat een bekend element van de vroege Tomb Raider games fraai herleven: het klim- en klauterwerk waarbij de animaties van Lara er fenomenaal uitzien. Hierbij vergeleken lijkt Sam Fischer (Splinter Cell) een bejaarde acrobaat, zo soepel en vloeiend ziet het er allemaal uit.
Niet langer kukelt Lara in een afgrond als je een millimeter te ver stapt. Lara zal automatisch relingen, regenpijpen, richels en trappen grijpen... mits ze erbij kan. Ook nieuw is wallclimbing waarbij je Lara -als ware je in een indoorhal voor muurklimmen- langs onheilspellende spelonken en overhellende rotspartijen leidt.
Daarnaast kent het spel adventure elementen waarbij je met verschillende personages praat. Afhankelijk van de uitkomst van het gesprek, krijg je vroeg of laat bepaalde informatie in de game. Een voorbeeld is het dagboek van Von Croy dat je uit handen van een oude dame krijgt of pas later uit zijn appartement moet stelen.

BETER DAN OOIT?

Dit alles stemde me zeer positief. Ik kreeg daadwerkelijk zin om het spel op mijn gemak te gaan spelen en me te verdiepen in het spannende verhaal.
Belangrijk zijn de nieuwe elementen die samen met de graphics (die inderdaad erg fraai zijn) voor een grimmige en avontuurlijke sfeer zorgen.
Lara zelf ziet er beter uit dan ooit en Core is er op gebrand dat dit een succes wordt. En dat is maar goed ook want een afgeraffeld product vol bugs kan de ontwikkelaar zich niet veroorloven. De game zou in februari af moeten zijn (nu dus) maar ik denk dat het eerder maart/april wordt voordat we weer in de huid van deze virtuele babe met ballen kunnen kruipen...

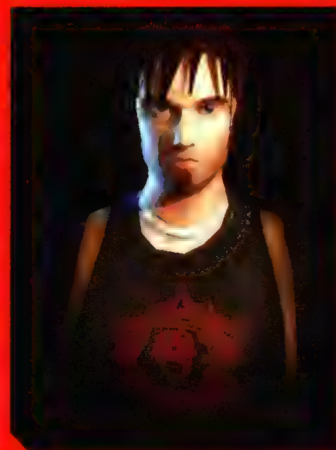
BREEK EEN NEK

Ten tijde van de presentatie waren de makers er nog niet uit of Lara uiteindelijk de nek van een slachtoffer zou moeten kunnen breken. In de demo-versie kon onze rondborstige heldin het wel. Lara besluipt een nietsvermoedende bewaker, grijpt hem bij zijn nek en hoofd, en 'klik'... uitgeschakeld.
Het 'breken van de nek' levert echter meteen een 18 + rating op en daar zit je als publisher en ontwikkelaar niet direct op te wachten. Aan de andere kant, GTA Vice City en The Getaway kennen beide een hoge leeftijdsrating en verkopen als poppers op een houseparty.
Opties waar Core momenteel mee stoeit zijn chloroform (Lara verdooft haar tegenstanders), het knock-out slaan van vijanden of gewoon laten zoals het is. We wachten in spanning af...


We willen niet alles verklappen maar in level 5, zul je Lara zien hurken.

KURTIS

Naast Lara zal je ook een kleiner deel van de game met een tweede karakter kunnen spelen; het betreft Kurtis, een mannelijk karakter die meer de action gun-blazing kant van de gameplay vertegenwoordigt.
Kurtis heeft zo zijn eigen motieven en duikt in het begin van het spel steeds op, vergelijkbaar met de-man-met-het-koffertje in Half-Life.
Kurtis heeft onder andere een soort disc met spikes die hij naar vijanden kan gooien.




"Sorry, we wisten niet dat dit de kleedkamer van Feyenoord was."


"Houtworm, dat dacht ik al..."

XBOX

Sega / Microsoft / Tel: 020-5001005 / www.xbox.com/shenmue2

SCORE 80

GRAPHICS 8 | REPLAY 5 | GAMEPLAY 8

Shenmue II is bedoeld voor de fans. Het is een spel waar je helemaal in opgaat of niet; een tussenweg is er niet.


JAN



SHENMUE II

Shenmue II viel door de dood van de Dreamcast een beetje tussen wal en schip. Dat wordt nu goedgemaakt door de release op de Xbox. Maar zitten we hier nog wel op te wachten?

Onlangs laaide de discussie hoog op toen Shenmue II langskwam in GameKings. Nooit eerder was 'de bank' zo verdeeld. Jurjen vond de game mager en de spelelementen slecht uitgewerkt. J.J. noemde Shenmue II een loopvierdaagse en ook Jeroen kon de lol er niet van inzien. Rogier (GameKings' cameraman én fanatiek gamer) was wél zeer te spreken over Shenmue II en ook Boris en ik waren positief.
Als Jurjen, Jeroen of J.J. deze game had besproken, was het cijfer wellicht een heel stuk lager uitgevallen; dat is iets waar je even bij moet stilstaan want dit is een titel waarmee je alle kanten op kan.

VIRTUA RYU

Shenmue II volgt held Ryu die de moord op zijn vader wil wreken. Dit brengt hem naar Hong Kong met niets meer dan een naam en een adres. Voor gamers die willen weten hoe het nu precies zat in dat veelbesproken deel 1; bij Shenmue II zit een luxe DVD met Shenmue: The Movie. Via sfeervolle en fraaie gamefilmbeelden ben je weer helemaal bij.
Door met mensen te praten krijg je aanwijzingen waar je moet zijn. En zo loop je van A naar B en ontrafelt het mysterieuze verhaal zich langzaam.
Dat je de hele tijd van A naar B moet lopen, vinden sommigen een groot probleem. Begrijp me niet verkeerd maar volgens mij doe je dat in ieder adventure, alleen nu lijkt het net real life. Toegegeven, er zijn weinig gameplay puzzels in de traditionele zin van het woord. In plaats daarvan vormen Quick Time Events en combat onderdelen van de gameplay. Ook leuke minigames zoals bekende arcadehal spellen Outrun, Afterburnner II en Space Harrier óf slots (geld winnen) en Lucky Ball houden je menig uurtje zoet.

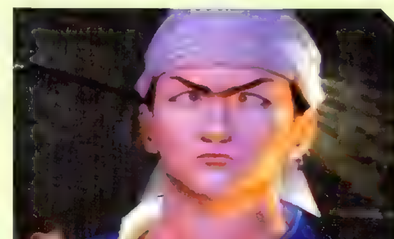
DOZEN SJOUWEN

Ook de Quick Time Events zijn onderdeel van pittige discussies. Ryu heeft geld nodig en daarvoor moet je werken. Een manier is bijvoorbeeld het sjouwen van boeken of dozen. Dat wordt inderdaad saai maar deze events vormen een integraal onderdeel van de game én de sfeer die het wil neerzetten. In dat opzicht is het een legitieme keuze.
Andere QTE's zijn achtervolgingscènes. Zo wordt al snel je tas gestolen en ga je als een gek achter de dief aan. Hier is het zaak om op tijd de juiste oplichtende knoppen in te drukken anders raak je de gluiperd en je tas kwijt.
Naast de getimede games zijn er de martial arts die je je eigen moet maken. Kung Fu meesters leren je moves door ze te beschrijven. Je zult ze dus zelf moeten uitvogelen of in winkels uitleg over vechtmoves kopen.

SHENMUE VIBE

Al met al is Shenmue II een game die je links laat liggen of waar je helemaal in opgaat; een middenweg is er niet. Het is een apart en afwijkend spel met z'n eigen wetten en die vind je leuk of niet.
De elementen zijn er niet zomaar ingestopt maar vormen onderdeel van je zoektocht die in dit spel erg letterlijk genomen moet worden. Jammer is dan wel dat de Xbox-versie niet geoptimaliseerd is. Naast de grafische filters voor een artistiek tintje, de minimap en de gimmick dat je op ieder gewenst moment een foto kunt maken, is er weinig verschil met de DC versie. Ennuh, die gast op dat ene plaatje heeft Ed in een melige bui een tikkie scheler gemaakt; 't is maar dat je het weet. ◀


"Zo, jij wilt dus net zo'n pak voor je broek als dat huilende vriendje van je?"


"Er zit iets heel irritants te kriebelen, precies tussen m'n wenkbrauwen in."


Daar hebben we dat rayonhoofd dat net met z'n arm de ijsdikte aan het meten was, toen z'n collega hetzelfde deed met een ijsboor.


"Jongens wie van jullie heeft deze gebruikte strippenkaart op de grond gegooid. Als iedereen dat nou eens zou doen met z'n gebruikte strippenkaarten, dan werd het hier toch een rotzooi? Met hetzelfde gemak, gooi je 't in de vuilnisbak!"

Konami / Tel: 030-6622332 / www.konami-europe.com — PLAYSTATION 2 / GAMECUBE

SKATE	GRAPHICS	7	REPLAY	4	GAMEPLAY	4	SCORE 48

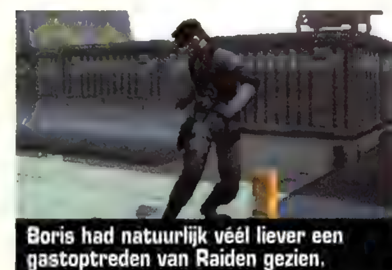
De ESPN-licentie mogen ze dan zijn kwijtgeraakt aan Sega, het heeft Konami er niet van weerhouden om een nieuwe skate game te maken.

EVOLUTION SKATEBOARDING

Terwijl het gros van de skate liefhebbers momenteel uit z'n dak gaat met Tony Hawk Pro Skater 4 en Aggressive Inline komt Konami met Evolution Skateboarding op de proppen. Ja, dan heb je ballen hoor.
Ik was dan ook erg benieuwd of deze game iets kon toevoegen aan het genre waarin Activision's meest recente Tony Hawk-editie een onaantastbare positie inneemt.
Wel, laat ik beginnen met de pluspunten van de game, daar ben ik namelijk het snelst klaar mee. Allereerst staat Evolution Skateboarding z'n mannetje op het grafische vlak, met vrij gedetailleerde omgevingen en redelijk vormgegeven skaters (een stuk of veertien bestaande maar minder bekende peeps).
Het is alleen jammer dat hun animaties wat aan de houterige kant zijn, de bewegingen hadden ook wel iets realistischer uitgewerkt mogen worden. Oeps, ik word nu al negatief en dat terwijl ik nog bij het opnoemen van de pluspunten ben.

SOLID SNAKE

Een leuke bijkomstigheid is in ieder geval dat Solid Snake zijn opwachting maakt in deze game, weliswaar als hidden character maar toch. Ook een van de MGS-levels is in de game verwerkt en da's best aardig.
Voor de rest is het echter huilen met de pet op. Oké, de met punk, metal en rap doorspekte soundtrack en de geluidseffecten kunnen nog net door de beugel, al werd ik helemaal lijp van de commentator die constant de namen van de door mij uitgevoerde tricks liep uit te schreeuwen.
Ook het feit dat alle skaters op sommige momenten van elkaar afwijkende goals dienen te volbrengen, is aardig bedacht. Maar daar houdt het verder toch écht mee op.
Evolution Skateboarding slaat namelijk volledig de plank mis wanneer het aankomt op het leveldesign, het tricksysteem en de gameplay op zich. Om te beginnen bij het eerste punt; dat zuigt werkelijk aan alle kanten. De levels zijn zo slecht ontworpen dat het verdomd lastig is om er her en der een rits combo's uit te gooien.
Een combo maken is al moeilijk genoeg want sommige tricks zijn nauwelijks te doen dankzij de idiote toewijzing van de buttonfuncties. Welke mongool bedenkt nou bijvoorbeeld een move waarin je eerst driehoekje moet indrukken, gevolgd door kruisje, en dat terwijl je driehoekje ingedrukt moet houden?
En dan de gameplay. Juist wanneer je snelheid moet maken, valt je skater regelmatig stil. Andersom hetzelfde verhaal. Tricks linken is werkelijk een ramp omdat 't allemaal in een tergend langzaam tempo volbracht moet worden.
Nee, dit is echt drie keer niks. Daar kunnen zelfs Solid Snake en een drietal boss battles (tegen onder meer een tank en een gigantische spin; leuk idee, slecht uitgevoerd) geen verandering in brengen. Handjes uit de buurt van deze game houden!


Boris had natuurlijk véél liever een gastoptreden van Raiden gezien.


"Nee niet doen, je verstond me verkeerd; ik zei big mother trucker!"

Nintendo / Tel: 030-6097100 / www.nintendo.nl — GAMECUBE

JURJEN	GRAPHICS	6	REPLAY	7	GAMEPLAY	7	SCORE 69

Ieder jaar hetzelfde liedje, maar mens erger je niet, want hier is de FIFA van Nintendo: Mario Party 4. Voorspelbaar als het verjaardagsfeestje van je tante, maar is het ook niet zo, eh, leuk?

MARIO PARTY 4

Ik schrijf deze regels op de zondag tussen kerst en de jaarwisseling. Met de hete adem van Judge Ed in mijn nek probeer ik mijn houten hoofd aan te sporen tot scherpe analyses en kekke kwinkslagen, maar er komt weinig op papier.
Het woord 'party' in de titel van dit ramsjspel bezorgt me zure oprispingen. Herinneringen aan de party's van de afgelopen dagen sijpelen tussen mijn afweermechanismen door... Was die tweede fles whisky niet te veel van het goede? Hebben ze al ontdekt waar ik over mijn nek ben gegaan? En wie was dat meisje eigenlijk?


Over leuke kleurtjes gesproken: welke kleur krijgt een Smurf als je 'm wurgt?

NOTENTAART

Mario, de prinses en hun vriendjes hebben geen whisky, notentaart of gewillige jongedames nodig om hun feestjes te laten slagen. Zij houden het op blij bordgehuppel, vrolijke melodietjes en kekke minispelletjes, zo weten we sinds Mario Party deeltje één.
Zoals altijd kies ik die mollige rakker met dat rode petje (Sigmund Freud, analyse this) en na enkele beurten ben ik er achter dat er bar weinig is veranderd in de olijke wereld van het digitale spelbord. Het ziet er allemaal wat frisser uit, de mini-games zijn wat toffer en het uitgediepte item-systeem zorgt voor een ietsje meer interactie op de borden. That's it.

KUNST

"Mario Party 4 is de beste Mario Party tot op heden!" Tja, wat een kunst! Breng Tetris uit op de Cube met bakstenen blokken, 3D-achtergronden, zeven spelvarianten, een soundtrack van Slipknot en als vrij te spelen bonus een erotische homevideo van Britney Spears, en je kunt met recht zeggen "Cube Tetris is de beste Tetris tot op heden!"
Goedkoop scoren heet dat. Nintendo is creatief genoeg om eens wat échte veranderingen door te voeren en als het ze ontbreekt aan inspiratie dan kijken ze maar even naar mijn verlanglijstje.

VERLANGLIJSTJE

Geachte heer/mevrouw Mario, hierbij mijn verlanglijstje voor Mario Party 5: nieuwe spelfiguren en bordthema's (Pikmin, Animal Crossing, Pokémon), voertuigen die je kunt veroveren om je (sneller) over het bord te verplaatsen (auto's, boten, vliegende tapijten, giraffes), een skip-systeem voor computergestuurde spelers, oplopende levels in minigames waardoor ze moeilijker worden naarmate je ze vaker tegenkomt, koppeling met de GBA, mogelijkheid om zelf spelborden te bouwen... en een erotische homevideo van Britney Spears.
Als u dit er allemaal in krijgt, zullen we eens kijken of we het cijfer weer boven de 70 punten kunnen tillen, want u heeft zich er dit keer veel te gemakkelijk vanaf gemaakt om zo'n mooi cijfer te verdienen.
Toegegeven, ik heb me er met deze review ook wel een beetje gemakkelijk vanaf gemaakt, maar dat ligt aan de feestdagen en mensen betalen hier geen 60 euro voor.


"Gadverdamme, komt ie weer aan met z'n kinderlijkjesburger met gefrituurde vingerkootjes."

PLAYSTATION 2

Sucker Punch Studios / SCEE / Columbia Tristar / Tel: 035-6250720 / nl.playstation.com

SCORE 81

GRAPHICS	REPLAY	GAMEPLAY
9	8	8

Ondanks het feit dat de bewegingsvrijheid beperkter en de lengte korter is dan die van de huidige platform toppers, zorgt Sly Raccoon toch voor enorm veel fun.

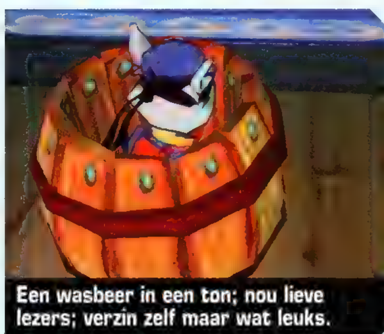

SKATE



SLY RACCOON

Wie zijn de mannen op de PS2 wanneer het gaat om platformgames? Jak & Daxter? Ratchet & Clank? Of misschien toch Sly en z'n twee buddies?


Vormgevers; hier komt nog een heel leuk bijschrift bij.


Een wasbeer in een ton; nou lieve lezers; verzin zelf maar wat leuks.

De liefhebbers van PS2-platformgames die niet in het bezit zijn van een dikke portemonnee dienen vandaag de dag moeilijke beslissingen te nemen. Alleen al de keuze tussen Jak & Daxter en Ratchet & Clank is er een die niet te benijden is. Ben ik effe blij dat ik de meeste games kan spelen zonder er ook maar één cent voor neer te hoeven tellen (au, die deed pijn hè?).
Nu komt Sony ook nog eens aankakken met een platfomer. Welja, laat die arme gamertjes maar lekker uit drie toptitels kiezen. Want laat één ding duidelijk zijn: ook Sly Raccoon is in dit genre fokking top of the bill.


...een kofferset, een doos met een vraagteken, een pruik, een wasbeer in een ton...

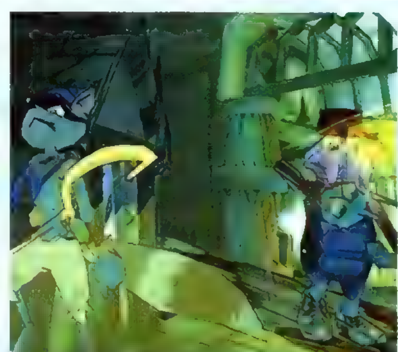
Ook Boris was in zijn preview vrij enthousiast over deze game en voor mij geldt eigenlijk precies hetzelfde. Oké, een beetje gamer speelt het spel in een uurtje of tien uit maar reken maar dat dit tien onvergetelijke uren zullen zijn. En daar doe je het toch voor?

JATWERK

Nog even in het kort het plot (wat niet al te veel voorstelt): Sly stamt af van een familie die door de loop der eeuwen het jatwerk tot een kunstvorm verheven heeft. Pa deed het, opa eveneens, zijn vader ook weer, enzovoorts.
Toen onze Sly nog maar een Slytje was, werd het grote "Thievius Raccoonus" boek (met daarin alle 'tricks of the trade' van de familie) gestolen door een bende. Je raadt het al: een volgroeide Sly wil dat boek terug en zal daarvoor vele vijanden en eindbazen moeten verslaan, hindernissen moeten nemen en middels stealth-moves schijnwerpers ontwijken. Alsof dat nog niet genoeg problemen oplevert, moet ie ook nog eens uitkijken voor de sexy Carmelita Fox, een agente die constant in negatieve zin achter Sly's reet aanzit. Gelukkig heeft onze held twee vrienden aan z'n zijde die hem regelmatig uit penibele situaties helpen. Zo geeft de nerdy schildpad Bentley je regelmatig hints en bestuurt het roze nijlpaard Murray de getaway car. Ja, voor een super ingewikkelde verhaallijn ga je maar lekker iets anders spelen hoor.

FUN

Kale B had wel een punt van kritiek; de lineaire structuur van de game. Inderdaad, onze kleine meesterdief Sly kan niet echt vrij rondlopen in wijd uitgestrekte omgevingen zoals in de eerder genoemde games maar om eerlijk te zijn kan mij dat niet zoveel schelen. Het fun gehalte is namelijk zo hoog dat ik dat graag voor lief neem. De special moves, de mini-games, er valt echt genoeg te beleven.
Wat ik wel jammer vind, is dat de game (los van de lengte) wat aan de makkelijke kant is. Echt veel moeite hoef je niet te doen om jezelf een weg door de levels heen te banen. Daar staat tegenover dat vechten tegen de eindbazen de bom is.


"Kolere, wat meurt 't hier, heeft er iemand z'n poedel laten aanbranden?"


En weet je wat ie moet doen als ie thuis komt? Schoonmaken met een kruimeldief.

FENOMENAAL

En dan de graphics... De manier waarop Sucker Punch Studios gebruik heeft gemaakt van cell shading is werkelijk fenomenaal te noemen. Zo mooi heb ik characters nog niet eerder in een game gezien, zelfs niet in Jet Set Radio.
De besturing is ook perfect; lekker intuïtief en erg accuraat, waardoor het een peulenschil is om Sly door de kleurrijke, gevarieerde omgevingen te laten bewegen. Het camerawerk zorgt in sommige levels af en toe voor kleine problemen maar over het algemeen blijft de camera Sly perfect volgen. Laadtijden zijn minimaal maar daar staat wel tegenover dat de game in latere levels soms een beetje vertraagt. Da's toch best hinderlijk.
Nou, ik heb nu wat voors en tegens van Sly Raccoon belicht en hoop dat de arme gamertjes een weloverwogen beslissing zullen maken. Wellicht dat de minpuntjes de doorgewinterde gamer ervan zullen weerhouden om dit spel op de kop te tikken, maar ik weet zeker dat er genoeg kids zijn die hier nog veel plezier aan kunnen beleven.

Crawfish interactive / Capcom / Ubi Soft / Tel: 035-5288810 / www.capcom.com — GAME BOY ADVANCE

JEROEN — GRAPHICS 8 — REPLAY 8 — GAMEPLAY 8 — SCORE 80

Steeds meer ouderwetse 16-bit games vinden hun weg naar de GBA en dat vinden wij, als er een spelletje met de naam Street Fighter langskomt, helemaal niet erg.
Het voelt allemaal vertrouwd aan en toch raak je weer betoverd. SFA3 voelt nog steeds zoals het toen was, speelt nog steeds zoals het toen deed, oogt nog steeds zoals het toen oogde en is net zo verslavend als het toen was.
Ook de nieuwkomers die voor het eerst in aanraking komen met het fenomeen Street Fighter, zullen smullen van de oerdegelijke en simpele structuur.
Je hebt slag en schop knoppen en die zijn weer onderverdeeld in een lichte, standaard en harde slag/schop bewegingen.
Het gemis van zes knoppen is door Crawfish adequaat opgelost door de A en B knoppen uit te rusten met de harde variant, de L en R knoppen met de lichte en een combinatie van de twee voor de standaard.
Ook de Super combo's zijn op deze wijze uitgevoerd door naast de gebruikelijke ouderwetse knoppencombinatie ook nog een versimpelde combinatie te bieden.
Verder is SFA3 ouderwets hetzelfde, wederom 33 karakters (exclusief de verborgen), verschillende modes waaronder een twoplayer link en de World mode. Helaas is deze ietwat versimpeld en biedt niet de diepgang van zijn grotere broer.

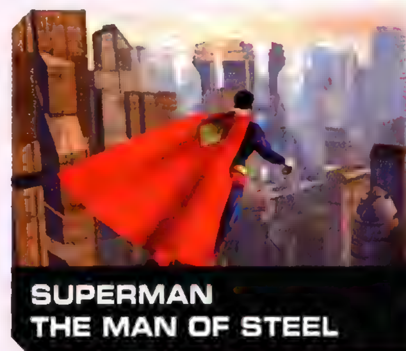


STREET FIGHTER ALPHA 3 UPPER

Circus Freak Studios / Infogrames / Tel: 040-2393589 / www.us.infogrames.com — XBOX

SKATE — GRAPHICS 6 — REPLAY 4 — GAMEPLAY 4 — SCORE 45

Sjongejonge, dat ze het nog proberen zeg. Een Superman game, pffff. Heeft men dan niets geleerd van het verleden? Weet men niet dat Superman gejinxed is? In de loop der jaren zijn consoles namelijk dé kryptonite voor deze gast gebleken. Elke game waarin ik hem zag rondfladderen met z'n rooie cape was een grote flop.
Nu onderneemt Infogrames dus een poging om onze lieve superheld uit het slop te trekken.
Je raadt het al: ook zij bakken er helemaal niks van. Het enige waar ik niet geheel ontevreden over ben, is het grafische gedeelte van de game. Metropolis en de area's buiten dit stadje zien er redelijk verzorgd uit, maar dan heb je het verder ook wel gehad.
De controls zijn belabberd (vooral het killen van baddies met de vage auto-aim is tricky), de missies worden al heel snel een grote herhalingsoefening (brandje blussen, robotje killen, nog een robotje killen, autootje tegenhouden, weer brandje blussen enzovoorts) en het geluid is ook om te janken. Damn, wat is met name het spraakgedeelte irritant zeg!
En ga alsjeblieft na het lezen van deze review niet zeiken over het feit dat ik niks vertel over het plot en de soorten vijanden die Superman's pad kruisen. You'll thank me later, geloof me, want 't stelt allemaal geen ene moer voor.



SUPERMAN THE MAN OF STEEL

Activision / Contact Data / Tel: 076-5484848 / www.activisiono2.com — XBOX / PS2 / GBA / PHONE / GAMECUBE

SKATE — GRAPHICS 8 — REPLAY 9 — GAMEPLAY 9 — SCORE 86

Eigenlijk komt deze review een beetje als mosterd na de maaltijd. Boris had immers al vier pagina's uitgetrokken voor de Xbox- en PS2-versie en om te zeggen dat ie op de GameCube compleet anders is dan dat tweetal, nou nee.
Rest me eigenlijk alleen mijn cijfer toe te lichten.
Waarom een lager cijfer voor de GC-versie ten opzichte van de 92 die Boris eerder gaf?
Wel, allereerst vind ik dat alles boven de 90 net iets te hoog gegrepen is op deze console omdat de online play hier niet beschikbaar is (wat op de PS2 wel het geval is) en omdat de game in grafisch opzicht ietsje achterblijft.
Ik heb toch sterk het gevoel dat Neversoft wat dat betreft niet echt all out is gegaan op de GC. Het zou me dan ook niks verbazen als het een PS2-poort blijkt te zijn.
Voor deze console valt er dus weinig eer meer te behalen, zeker niet als je ook moet vaststellen dat de PS2-versie met z'n Dual Shock ook nog eens de meest soepele besturing kent.
Daar kan Nintendo's controller, zeker bij deze game, nog een puntje aan zuigen (al stuitte ik nooit echt op grote problemen).
Desondanks is THPS 4 ook op de Gamecube zo fokking goed dat ik de minpuntjes graag op de koop toe neem.



TONY HAWK PRO SKATER 4

Stealth Studios / Activision / Contact Data / Tel: 076-5484848 / www.activision.com — GAMECUBE

JAN — GRAPHICS 7 — REPLAY 6 — GAMEPLAY 7 — SCORE 68

Wreckless op de Xbox zag er destijds waanzinnig goed uit en liet je heerlijk raggen door de overvolle straten van Honk Kong.
Ook nu is dat weer het geval, echter, de Cube versie biedt meer modes, meer missies en een snellere framerate maar is uiterlijk helemaal gestript. Geen reflectie, geen schaduwen, geen lichteffecten...nada!
Ik vind dit op zijn zachtst gezegd opmerkelijk want ik weet zeker dat de Cube genoeg power in huis heeft om wel de nodige grafische tierelantijnen in beeld te toveren.
De gameplay is nog steeds ongenadig raggen en beuken en daar heb ik me weer prima mee vermaakt. Echter, het Wreckless concept is inmiddels links en rechts ingehaald door Burnout 2 en de nieuwe Need For Speed en in dat licht bezien blijkt Wreckless een maatje te klein.
Meest bizarre vind ik de clowneske twoplayer multiplayer mode die onspeelbaar lijkt. Doordat je niet met een spitscreen werkt maar beide auto's in beeld ziet, heb je in eerste instantie lekker veel overzicht... maar als de voorste auto te ver van de achterste wagen vandaan rijdt, stopt de game en worden beide bolides weer bij elkaar op de weg teruggezet. De achtervolger kan dus gewoon stil blijven staan als het moet, aangezien de andere speler toch niet te ver weg kan/mag rijden van de rigide camera. Een belachelijk slecht uitgewerkt concept.



WRECKLESS: THE YAKUZA MISSIONS

PC

Spelbound / Wanadoo / Mindscape / Tel: 020-4953030 / www.robinhood-game.com

SCORE 84

GRAPHICS	REPLAY	GAMEPLAY
9	8	8

Robin Hood is een schot in de roos! Iedereen die Commandos en Desperados tot zijn favorieten rekent, mag deze game niet missen.


JAN



ROBIN HOOD

Hij stal van de rijken en gaf het aan de armen. Robin Hood, de meester met pijl en boog is terug in zijn eigen tactisch-strategische game.

We schrijven het jaar 1190 en het Engelse volk lijdt. King Richard is tijdens een kruistocht gevangen genomen en Richard's broer, John Lackland, regeert het land met ijzeren hand. Vooral diens pitbull, The Sheriff Of Nothingham, heft torenhoge belastingen en vermoordt iedereen die niet meewerkt. Uiteraard is er een man die in opstand komt: Robin Hood!
Zo op het eerste gezicht lijkt deze game precies op Desperados, die tactisch-strategische game van enkele jaren terug waarin verschillende figuren uit het Wilde Westen samen op avontuur gingen. Hier werd overigens weer rijkelijk leentje buur gespeeld bij Commandos want ook nu betrof het verschillende karakters die met uiteenlopende vaardigheden zich uit de meest hachelijke situaties konden redden.
Bij Robin Hood gebruikt Spelbound hetzelfde recept maar voegt daar behoorlijk wat nieuwe en leuke elementen aan toe.


"Niet omkijken maar volgens mij staan er drie gasten met pijl en boog op ons te mikken en het zou me niks verbazen als de middelste een cape droeg."

OUDE BEKENDEN

Kenners van de verhalen van Robin Hood zullen met plezier constateren dat bekende figuren als Friar Tuck, Little John en de mooie Lady Marianne niet ontbreken.
Ieder personage heeft bepaalde eigenschappen. Robin is heel lenig en meester met pijl en boog, Friar Tuck kan neergeslagen soldaten knevelen, de brute Will Scarlet kan vijanden de keel doorsnijden, Little John kan vallen activeren en Stutley kan sloten openmaken. Het zijn slechts een paar voorbeelden, want ieder karakter beschikt over meerdere vaardigheden.
Tot zover de Desperados overeenkomst, Robin Hood gaat namelijk verder. Zo is er ook een RTS element in verwerkt waarbij bepaalde hutten de toevoer van pijlen regelen, terwijl een andere hut voor rust en eten zorgt.
Ook dien je manschappen voor je te winnen op bepaalde aanvals- en verdedigingsmissies. Die win je door ervaring op te doen en niet te veel ridders te doden. Dood je te veel mannen dan vinden zelfs de onderdrukte boeren je een beul en zullen er zich weinig bij je aansluiten. Sterven te veel van je eigen mannen tijdens missies dan heeft ook dat zijn uitwerking.

POPPENHUIZEN

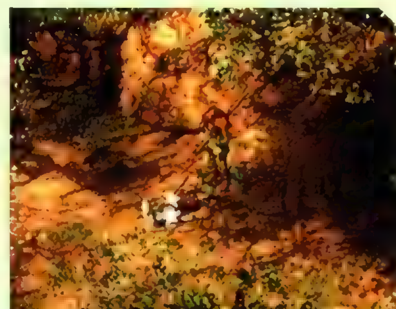
Robin Hood oogt fantastisch en bewijst dat 2D nog steeds bestaansrecht heeft. De prachtig, op schaal nagebouwde kastelen en steden zijn oogstrelende maquettes.
De maps zijn veel groter dan bij Desperados en bieden tientallen (sluip)routes en (aanvals)mogelijkheden, terwijl de schitterende gebouwen en de weelderige bossen de legende Robin Hood in al z'n pracht doen herleven.
Het leuke is dat je de meeste kastelen en torens ook kunt binnentreden. Hierdoor worden de fraai vormgegeven bouwsels interactieve poppenhuizen waarin Robin en zijn mannen zich sluipend, knokkend of stelend van A naar B begeven.
De missies spelen soms midden in de nacht en dan weer in een vette mist, dit zorgt voor nog meer sfeer. Sfeer die toch al zeer knap tot leven komt dankzij een veelheid aan kleuren, karakters en details.


"Ach, ik loop wel effe terug, trap naar beneden, dan de andere trap naar boven en hop ik sta lekker achter je."


Ha, daar worden twee niet PU-abonnees terechtgesteld. Dat waren nog eens tijden.

HINDERLAAG

Net als Desperados is ook Robin Hood niet mals. Er zijn drie moeilijkheidsgraden en in Medium is het al peentjes zweten geblazen. Het is dan ook onmogelijk om je als een dolle stier door de maps te begeven. Sluipen en groepjes soldaten geïsoleerd aanpakken is het devies.
Maar tegenover de soms tergende moeilijkheidsgraad staan ontelbaar leuke momenten. Vooral de hinderlaag missies zijn heerlijk om te spelen. Zo is het genieten geblazen wanneer een groep vijandelijke soldaten in een net omhoog getakeld wordt en anderen in een valkuil denderen, dankzij de vallen die je een paar minuten daarvoor had uitgezet. En zo weet deze game steeds opnieuw de legende van Robin Hood treffend neer te zetten. ◀


"Hier is Robin Hood, dus kom op met de poet, anders krijg je pijn in je snoet en vloeit er bloed. Hahaha, die is goed!"


"Niks aan 't handje; die gozer in die woonwagen dacht dat ie ongestraft een stok in m'n reet kon steken!"

Bethesda Softworks / Ubi Soft / Tel: 035-5288810 / www.morrowind.com XBOX

J.J.	GRAPHICS	8	REPLAY	9	GAMEPLAY	8	SCORE 80

Waar Morrowind op de PC veel concurrentie had, is de game op de Xbox alleenheerser.

MORROWIND
THE ELDER SCROLLS 3

Morrowind is de eerste epische RPG op de Xbox. En dat verklaart volgens mij de absurd hoge cijfers die dit spel van veel Amerikaanse gamesbladen en sites ontving. Er is gewoon nog geen standaard gezet, noch is er concurrentie om het spel tegen af te zetten, en dat heeft veel journalisten verblind.
Ik heb weliswaar genoten van de dagen die ik doorbracht in de fantasievolle wereld van Morrowind: The Elder Scrolls 3, maar het spel kent te veel slippertjes om als standaard voor dit genre te kunnen worden aangemerkt.


"Wat sta je te kijken baklap, nog nooit iemand zichzelf zien melken?"

VRIENDENDIENST

De speler begint als gevangene op een schip. Hij wordt vervoerd naar Morrowind. Om de een of andere reden heeft de Keizer je daar ontboden, word je van je boeien ontdaan en mag je een aantal klussen opknappen. Het hoe en waarom is nog niet direct duidelijk, maar al snel kom je erachter dat er heel wat meer aan de hand is dan deze 'vriendendienst'.
De PC-versie is identiek aan de Xbox-versie. Van de omgeving tot aan het opbouwen van je karakter en de keuzes die je kunt maken. Jammer, want in de tussentijd hadden ze best wat aan de game kunnen schaven. Zo kampen de graphics (op de PC top notch, als je een monsterbak had), op de Xbox regelmatig met pop up en komt de tekst vaak slecht in beeld. Ook de mondbewegingen lopen niet synchroon met het geluid. Slordig!
Erg vervelend zijn tevens de lange laadtijden. Als je vaak sneuvelt (en de game is pittig), kan dit snel frustreren. Ook nemen de camera's je vaak niet goed in beeld. Vooral de first person look is lastig te hanteren. Ik speelde dan ook alles in third person.
En waar is de level-editor van de PC-versie? Met de harde schijf van de Xbox had dat makkelijk gekund.

GEEN BAGGER

Voordat je nu gaat denken 'wat een bagger game', zal ik nu even wat prijzende proza loslaten.
MES3 heeft allereerst een zeer lange levensduur. Het spel laat je helemaal vrij hoe je zaken oplost en er zijn meerdere wegen die naar het einde leiden.
Het verhaal is verder prachtig opgezet en laat je geen moment los. En tenslotte is daar de sfeer, die is magistraal; van de muziek tot de omgevingen en karakters, je wordt voor even meegezogen naar een andere wereld. Tip, dim het licht in je kamer.
Al dat moois kan echter niet verhullen dat ik dit niet als de standaard kan zien. Morrowind 3 is een heerlijk spel, maar er zullen snel betere RPG's komen. Misschien een RPG die van scratch af voor de Xbox ontwikkeld is?


"Ik neem maar aan dat het z'n staart is van die gast daarachter..."

TDK Mediactive / Tel: 02102-487633 / www.robotechgame.com PLAYSTATION 2 / GAMECUBE / XBOX

JEROEN	GRAPHICS	7	REPLAY	8	GAMEPLAY	7	SCORE 70

Robotech stond altijd in de schaduw van de Transformers. Ikzelf was echter een grote fan en móest natuurlijk dit schijfje aan een nader onderzoek onderwerpen.

ROBOTECH: BATTLECRY

Veel kids zal de naam niets zeggen maar bij dertigers en twintigers onder jullie zal het heel wat herinneringen boven halen. Want al stond Robotech altijd in de schaduw van diens voorbeeld de Transformers, Robotech was meer, het had bijvoorbeeld een verhaal dat een stuk dieper ging, episch zelfs.

VERRITECH FIGHTER

Robotech Battlecry (RB) is een third person actie game. Als speler heb je de controle over een Verritech Fighter (soort mech voor de Robotech leek) die met een simpele druk op de vierpuntsdruktoets van Humanoid naar Guardian Mecha naar Jet Fighter transformeert. Geen powerups nodig, de keuze is aan jou. Let wel dat iedere vorm zijn voor- en nadelen met zich meebrengt.
De controles zijn heerlijk simpel gehouden, met de L en R knoppen kun je strafen en met de linkerstick beweeg je de Verritech Fighter. Een kind kan de was doen.
RB volgt het eigenlijke verhaal van de Robotech serie op de voet, hoewel we het vanuit een ander perspectief bekijken. De Robotech kenner zal zijn hart ophalen tijdens de game want al je belevenissen, de karakters die je ontmoet en de plaatsen waarin de battles zich afspelen, zijn bekend van de TV-serie.
Om dicht bij de anime serie te blijven heeft TDK gekozen voor cell shaded graphics, voice actors uit de gelijknamige serie en bijzonder fraai artwork. Dit alles bij elkaar verdient op zichzelf al een pluim want hierdoor herleeft de echte Robotech sfeer bij iedereen die ermee bekend is.

MAAR....

Het grootste minpunt van RB is de missie structuur en dan vooral de beperkingen die de missies met zich meebrengen.
Zo zul je op een bepaald moment midden in een hinderlaag vliegen en ontstaat er een hevig gevecht ver boven jouw stad. Tijdens deze dogfight heb je echter niet het gevoel dat je daadwerkelijk vliegt. De stad onder je lijkt met je mee te bewegen en er naartoe vliegen is niet mogelijk.
Een ander voorbeeld is een gevecht in de ruimte waarin je oog in oog lijkt te staan met een heel leger battleships. Er staat inderdaad 'lijkt', want in werkelijkheid vecht je slechts tegen twee battleships terwijl de honderden andere niets meer zijn dan artwork om de achtergrond te sieren.
Ondanks deze minpunten zal de fan zich helemaal uit kunnen leven, de leek zal er echter verstandig aan doen om dit spelletje eerst te huren.


Het is net Jet Set Radio Future, maar dan compleet anders.


Het is net Mechwarrior, maar dan compleet anders.

PU'S EINDLIJSTJES 2002
TOPPERS, FLOPPERS EN ANDERE INKOPPERS

We kunnen meer dan tevreden terugkijken op 2002. Op alle platformen kwamen er heel wat fraaie titels uit. Sommige verwacht, andere als een totale verrassing. In de eerste Power Unlimited in 2003 blikken we nog even terug en kijken we ook een beetje vooruit.

TOP 5 HOGE VERWACHTINGEN NIELS 2003



1. De nieuwe GBA SP
Heeft ditmaal wel backlight, bevat een oplaadbare lithium batterij, is opklapbaar, verkrijgbaar in de kleuren zilver, zwart en blauw, komt 28 maart uit in Europa en gaat rond de 130 euro kosten.

2. Consoles online
Het gaat eindelijk gebeuren en ondanks alle scepsis denk ik dat het straks net zo gewoon wordt als online gamen op je PC, alleen dan veel minder bewerkelijk (check pagina 36-40).

3. 10 Jaar PU
Vorig jaar hadden we het 100e nummer, dit jaar bestaan we maar liefst 10 jaar. Reden voor een feestje dus en zeker ook wat aangename veranderingen.

4. Mobile Gaming
Dat je ook kunt bellen met je mobieltje is straks bijzaak! Naast foto's maken en picture sms zal gamen op de next-gen mobieltjes serieuze vormen aan gaan nemen. De N-Gage van Nokia laat vast een voorproefje zien.

5. PU Awards 2003
Was het vorig jaar al een succes met meer dan 1000 gamers, dit jaar zullen we dat aantal minstens verdubbelen. Hou de PU goed in de gaten als je deze party niet wilt missen!

TOP 5 J.J.



1. GTA Vice City (PS2)
Ik ben nog steeds niet klaar met die game.
2. NBA 2K2 (DC)
Tja, ik ben een B-ballfreak en dit is de beste B-ballgame.
3. Halo (Xbox)
Een game waarvoor je een console koopt. Dat zegt genoeg.
4. Pro Evolution Soccer 2 (PS2)
Voetbal zoals voetbal bedoeld is.
5. Medal of Honor: Allied Assault (PC)
Misschien niet de beste shooter ooit, maar de sfeer is onevertroffen.

TOP 3 TELEURSTELLINGEN

1. New World Order (PC)
Aangekondigd als CS-beater, maar vol met bugs.
2. BMX XXX (PS2/ Xbox)
Speelvoer voor trieste rukkers.
3. GP 4 (PC)
Waanzinnige game die veel kopers niet goed konden spelen.

TOP 3 VERWACHT

1. Halo 2
De opvolger van mijn favo console shooter.
2. Doom III
Als deze game uitkomt, wordt 't op zeker een megahit.
3. Xbox Live
De eerste kennismaking smaakte naar veel meer.

TOP 5 BORIS



1. Battlefield 1942 (PC)
Het spel waar ik al meer dan tien jaar op gewacht heb. De ultieme war game.
2. GTA: Vice City (PS2)
De perfecte game kan toch nog perfecter. Nu al een klassieker!
3. Pro Evolution Soccer 2 (PS2)
Elke man heeft een voetbalspel nodig en elke voetbalfan weet dat Pro Evolution Soccer 2 de beste is.
4 Splinter Cell (Xbox)
De teleurstelling rond Metal Gear Solid 2 werd ruimschoots goedgemaakt door deze fantastische spionage actiegame.
5. Kingdom Hearts (PS2)
Eigenlijk ben ik nog steeds een jochie van 12. Dat is waarschijnlijk de reden dat Kingdom Hearts mijn hart gestolen heeft.

TOP 3 TELEURSTELLINGEN

1. Red Card Soccer (PS2 / Xbox / NGC)
Met deze titel haalden we zelfs de Volkskrant. Midway vond het minder grappig.
2. Metal Gear Solid: Sons of Liberty (PS2)
Te veel hype heeft deze game de das om gedaan. De torenhoge verwachtingen konden (door Konami) niet worden waargemaakt.
3. De Euro
Nederland werd opgelicht en alles werd duurder. Ook de games.

TOP 3 VERWACHT

1. S.T.A.L.K.E.R. (PC)
Sinds ik de eerste beelden van deze shooter zag, ben ik verkocht!
2. Cossacks 2 (PC)
Niet C&C Generals maar Cossacks 2 wordt de beste RTS game van 2003.
3. Elite IV (PC)
Het space trading genre krijgt nieuw leven ingeblazen. David Braben is terug!

TOP 5 JURJEN



1. Ico (PS2)
In sommige games doe je ervaringen op die een diepe indruk achterlaten. Ico is zo'n game.
2. Super Monkey Ball (NGC)
Eindelijk weer eens een echt 'spel', in de klassieke zin van het woord.
3. Advance Wars (GBA)
Een van de weinige originele toppers voor de GBA.
4. Halo (Xbox)
Typisch zo'n spel dat de adrenaline met steeds hogere snelheden door je aderen laat gieren.
5. Super Mario Sunshine (NGC)
Het had allemaal best wat vernieuwender gemogen maar het blijft een heerlijk speelbare Mario.

TOP 3 TELEURSTELLINGEN

1. Geen Metroid of Zelda
En weer konden we op een houtje bijten als Europese gamers.
2. Gebrek aan originele toppers voor GBA
Wanneer gaat Nintendo de GBA nu eens als een serieuze spelmachine beschouwen? Rot op met al die ports!
3. Star Fox Adventures
Als Rare drie jaar lang aan een game werkt, verwacht je iets dat werkelijk bijzonder is, en dat is dit niet.

TOP 3 VERWACHT

1. Nieuwe franchises Nintendo
Na Mario, Metroid en Zelda wordt het tijd voor nieuwe franchises van dezelfde klasse. Ik heb er alle vertrouwen in dat Nintendo er dit jaar mee over de brug komt.
2. Killer 7
Van Capcom's nieuwe franchises is dit toch wel degene die me het meest aanspreekt, vooral vanwege die compleet gestoorde verhaallijn en heerlijk bizarre graphics.
3. Ico 2
Zo goed en verrassend als het origineel kan het eigenlijk niet worden, maar... wie weet?

TOP 5 JAN



1. Halo (Xbox)
Vanaf dat moment ben ik verliefd op de Xbox geworden.
2. Warcraft III: Reign Of Chaos (PC)
Lang gewacht en meer dan goed gekomen. RTS epos met een gouden rand.
3. Splinter Cell (Xbox)
Thief meets Metal Gear Solid. Wat heb ik genoten van deze game!
4. Age Of Mythology (PC)
Ensemble Studios flikte het om zich aan de zijde van Blizzard te scharen met deze goddelijke game.
5. Mafia (PC)
De Godfather op PC. Ondanks zijn schoonheidsfoutjes een van die games die ik moest en zou uitspelen.

TOP 3 TELEURSTELLINGEN

1. De game-industrie
Men probeert de journalistiek ieder jaar weer te knechten. Bah!
2. The Getaway (PS2)
Ik heb me vermaakt met Sony's kerstknaller maar toch is het bij lange niet wat het had moeten zijn.
3. Bruce Lee (Xbox)
Bugs, bugs, bugs en slechte gameplay. Schandalig.

TOP 3 VERWACHT

1. Thief 3 (PC)
De meester der sluipkunst. De ongekroonde first-person sneaker. Ion Storm's Garrett zal triomferen in dit derde deel.
2. Halo 2 (Xbox)
Nu al mijn Xbox 2003 Kerstfavoriet. Als ie dat haalt (pray the lord it does!).
3. The Legend of Zelda - The Wind Waker (NGC)
Sinds de E3 2002 volg ik heimelijk dit meesterwerk in spe. Nog even en ik ga in Japan wonen!

TOP 5 SKATE



1. Pro Evolution Soccer 2 (PS2)
Deze footie king zit nog steeds vaker dan welke game ook in mijn PS2.
2. GTA Vice City (PS2)
Door deze game draag ik weer grijze polyester pakken, lichtblauwe bloesjes en open schoentjes zonder sokken.
3. Tony Hawk's Pro Skater 4 (alle systemen)
Activision heeft het wederom klaargespeeld om 'meneer Hawk' naar nog grotere hoogten te laten stijgen.
4. Splinter Cell (Xbox)
Een van de weinige games waar de Xbox-bezitter echt z'n handjes mee mocht dichtknijpen.
5. Ratchet & Clank (PS2)
Verrassend goede platformer die aantoont dat het genre allesbehalve op z'n gat ligt.

TOP 3 TELEURSTELLINGEN

1. Bruce Lee (Xbox)
Ik hoop dat de geest van mijn oude held wraak neemt op de ontwikkelaar van deze game. Aaaargh, wat een kutspel was dit zeg!
2. David Beckham Soccer (alle systemen)
Met het verbinden van een grote voetballer aan een game krijg je niet automatisch een grote game.
3. 18 Wheeler American Pro Trucker (NGC)
Deze game had in de arcadehal moeten blijven. Boooorinng.

TOP 3 VERWACHT

1. Een nieuwe Pro Evolution Soccer-editie
Da's al jaren vaste prik.
2. Een ijzersterke beat 'em up
Wellicht de nieuwe Soul Calibur?
3. Een nieuwe, lieve vrouw aan mijn zijde die kan omgaan met mijn gameverslaving
Blijf die lieve meisjes met foto's sturen, dames!

TOP 5 JEROEN



1. Super Mario Sunshine (NGC)
Het was dan wel geen Mario 64 maar ik geniet nog steeds met volle teugen van dit vakantie-avontuur.
2. Metroid Fusion (GBA)
Ouderwets goed, deze Metroid. Eindelijk weer een GBA game die uitgespeeld moet worden.
3. Ico (PS2)
Ico speelde als een droom, een verhaal dat je als een warme deken om je heen sloeg. Heerlijk.
4. Kingdom Hearts (PS2)
Een sprookje, deze samenwerking tussen Disney en Square en ik geniet er met volle teugen van.
5. Rez (PS2)
Een vreemde ervaring, dit zweven door muziek-lagen. Pompende techno met oersimpele gameplay. Verslavend.

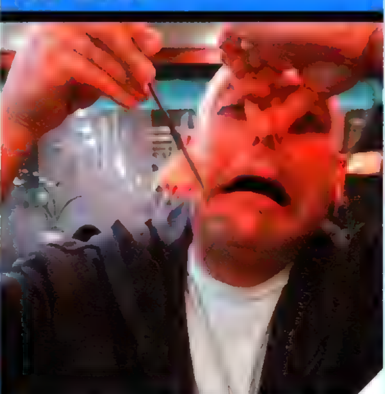
TOP 3 TELEURSTELLINGEN

1. The Lord of the Rings: The Fellowship of the Ring (GBA)
Tolkien onwaardig avontuur dat de naam niet dragen mag.
2. Deathrow (Xbox)
Soort futuristische balsport die niet wist te boeien.
3. The Getaway (PS2)
Tja, deze mocht natuurlijk niet in mijn lijstje ontbreken.

TOP 3 VERWACHT

1. The Legend of Zelda: The Wind Waker
Als een klein kind tel ik de dagen af tot de game daadwerkelijk in de winkels ligt.
2. Final Fantasy Chronicles
Als de mensen van Vagrant Story meewerken kan het haast niet verkeerd gaan toch?
3. Ico 2
Dat hij komt, daar geloof ik heilig in. Ik hoop alleen dat ie niet teleur zal stellen.

TOP 5 HOOGTEPUNTEN ED 2002



1. Bezoek aan World Cyber Games in Korea.
Wat je op je oude dag nog kan meemaken…
2. Met alle snotneuzen naar de ECTS
Zelden zoveel vrije tijd gehad tijdens een beurs.
3. Colin McRae 3
De enige game die me van m'n werk kan afhouden.
4. Nieuwe vormgevers van de PU
Poetsen heel veel gemiste deadlines weg.
5. M'n Renault Laguna Grand Tour
De man van de wasstraat ziet me vaker dan m'n gezin.

TOP 3 GOED BEZIG IN 2002



1. Rockstar
Vervelende gasten om mee te werken maar alles wat ze doen verandert bijkans in goud.
2. EA
We mopperen wel eens op de softwarereus maar ze scoren bijna met al hun games.
3. Console Wars
Laat het doorgaan, de gamer profiteert mee. Gratis games, goedkopere consoles etc.

LOGITECH Z-680 5.1 SPEAKERSET

We begrijpen dat jullie het inmiddels niet meer bij kunnen houden met die Logitech boxsetjes maar iedere keer komen ze met iets nieuws en lekkers op de proppen. Hebben we net de Z-640 serie gehad, nu is er de grotere broer; de Z-680 5.1 speakerset. En heilige Moeder Magdalena wat een boxenset this is!
Het geluid is niet minder dan overdonderend, sterk en super scherp. Het mooie is dat je werkelijk alle kanten op kan met deze set; PC, DVD-spelers, consoles... digitaal optische en coaxiale ingangen én een analoge input zorgen voor eenvoudige verbinding met vrijwel alle geluidsbronnen.
De Z-680 5.1 speakerset is uitgerust met Dolby Digital en DTS voor digitaal geluid van zeer hoge kwaliteit. De speakerset is THX-gecertificeerd en produceert dankzij Dolby Pro Logic II, surround sound zodat films kijken, games pelen en muziek luisteren een hemels genot wordt.
Ook niet mals; de acht inch subwoofer die er als een van de weinige in zijn soort écht vervormingvrije bassen uit dreunt. Hoe hard je hem ook zet, het blijft zuiver.
Samenvattend; geen enkele desktop boxenset kent zoveel features als de Z-680. Het design en het coole Digitale SoundTouch Control Center (die blauwe display doet het 'm!) met afstandsbediening maken het helemaal af.
Minpunt is de hoge prijs, maar als je bedenkt wat je er allemaal voor krijgt, is het dat bedrag zeker waard!



★★★★½

PC en consoles
Prijs: 499 euro
Distributeur: Logitech
Tel: 010-2438897
www.logitech.com

NINTENDO WAVEBIRD CONTROLLER

Een tijdje geleden kondigden we hem al aan in deze rubriek en inmiddels is ie alweer een tijdje te koop: de Nintendo WaveBird Controller voor de GameCube.
Deze draadloze controller is werkelijk een subliem stukje hardware. Sterker, dit is zonder twijfel de beste controller van 2002!
We kunnen er lang en kort over praten maar het apparaatje ligt heerlijk in de hand, werkt onder alle omstandigheden, is super simpel aan te sluiten en trekt behoorlijk lang op één setje batterijen. De WaveBird Controller doet het nog vanaf 10 meter, vanaf 20 meter, vanaf 30 meter, vanaf 40 meter... en dan nog kun je een paar flinke stappen naar achteren doen. Dan sta je inmiddels in de badkamer van je buurvrouw maar dat maakt niet uit.
Hoe dan ook, als je lekker op de bank wilt chillen en je voorheen stoorde aan het korte snoertje van de Cube controller dan is dit de uitkomst! Beter een WaveBird in de hand...





★★★★★

GameCube
Prijs: 47,95 euro
Distributeur: Nintendo
Tel: 030-6097100
www.nintendo.com

LOGITECH MOMO RACING FORCE FEEDBACK



Iets meer dan een jaar geleden bracht Logitech een likkebaardend mooi en kwalitatief hoogwaardig racestuur op de markt onder de naam MOMO Force. Het rode leer in het stuur en de rode strepen op de metallic pedalen verleidde menig racefreak tot het overwegen van een aanschaf.
Overwegen inderdaad, want het stuurtje kostte toentertijd 260 euro. De prijs is inmiddels wel wat gezakt maar het is nog steeds een hoop geld. Vandaar dat Logitech ook met een low-end versie op de markt komt, die een stukkie goedkoper is.
Daar lever je natuurlijk wel wat voor in, maar je krijgt er ook wat voor terug. Namelijk een lekkere pretpook voor die racefanaten die tijdens het gamen graag willen schakelen en een automaat voor watjes vinden. Het leer is vervangen door rubber maar doordat het behoorlijk dik is aangebracht voelt het lekker stabiel aan.
Belangrijk is dat ook deze versie - met low-end doe je dit stuurtje te weinig eer aan - heerlijk rijdt. De grip van de pedalen is net zo goed als de kinky rode versie, de zes programmeerbare buttons doen hun ding en de klemmen om het wiel vast te zetten werken naar behoren.
De Force Feedback schittert in optima forma en kent verschillende soorten van feedback in plaats van verschillende sterktes (zoals bij veel andere stuurtjes). Een subtiel maar erg belangrijk onderscheid waardoor auto's zich zeer overtuigend op uiteenlopende ondergronden laten besturen.

★★★★☆

PC
Prijs: 129 euro
Distributeur: Logitech
Tel: 010-2438897
www.logitech.com

DVD-BRIL

Stel je voor, een bril waarmee je DVD's kunt kijken. Toekomstmuziek? Niet helemaal. Het bedrijf MicroOptical heeft de techniek al en is nu bezig om voor de consumentenmarkt een productiepartner te vinden.
Ze hopen het product volgend jaar tegen de kerst op de markt te kunnen brengen. En ja, als je dat onder de boom vindt, is het ook niet meer zo'n ramp om twee dagen lang met de hele familie gezellig kalkoen en gevulde hertenreet te moeten bikken. Check voor meer info www.microoptical.net



JAMES BOND

Stiekem het tentamen wiskunde van tevoren stelen zonder gepakt te worden? Dat wordt een stuk makkelijker met de WQV-10 Colour Wrist Camera van Casio. Het horloge heeft een ingebouwde camera en kan tot 100 full-colour plaatjes opslaan. Bovendien kun je alles previewen op het kleuren LCD-schermpje.
De foto's kun je, op z'n high tech, via de infrarood naar je PC downloaden. Allemaal te krijgen voor (tijd is geld) €390,30 op www.firebox.com.



MUZIEK UIT EEN DOOSJE

De MadPlayer geeft een sprankje hoop aan iedereen die de beste DJ op aarde wil worden, maar het aan talent ontbreekt. Het ziet eruit als een gewone MP3-speler, maar dat is het natuurlijk niet.
In het ding zit een geluidsbank van meer dan 550 instrumenten en geluiden zodat je je eigen deuntjes kunt samenstellen in verschillende stijlen en genres.



Die stijlen en genres zitten er ook standaard op van hip-hop tot techno maar als je het allemaal niet kunt vinden, is het gewoon van www.madplayer.com te downloaden.
Word je moe van het gemix, dan kun je het audiowonder ook gebruiken als karaoke machine of FM radio. Wat wil je nog meer! Tja, een berg geld zou wel handig zijn, want de MadPlayer kost €390,30 en kun je vinden op www.iwantoneofthose.com.

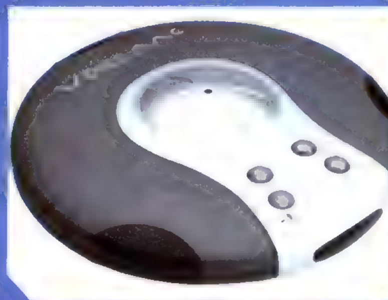
POLAROID OPNIEUW UITGEVONDEN

Heb je het geld niet voor het camera-horloge (zie hiernaast) of wil je ouderwets (en funny!) direct het resultaat in je handen houden, ga dan voor de Fuji Mini Instax 20.
Je hoeft dan in ieder geval niet meer met zo'n bakbeest rond te zeulen zoals al die rozenverkopers in de Amsterdamse kroegen. Dit cameraatje is handzaam en produceert de foto's op credit card formaat.
Te halen bij www.firebox.com voor €109,20.



ULTIEME LUIHEID

Je TV, DVD-speler en stereo aanzetten zonder ook maar iets aan te raken. Je hoeft alleen tegen de Voice Me te zeggen dat iets aan moet en het gebeurt. Nooit meer een afstandsbediening zoeken!
Het is plug & play, je kunt het commando's bijleren via de infrarood van je afstandsbedieningen en het mooiste van alles, je hoeft niet in de buurt te staan om een opdracht door te kunnen geven.



De vraag is alleen wat er gebeurt, als je tegen je vriendin zegt: "Doe je kleren UIT".
Kosten: €125,15. Kijk voor meer info op www.gadgetshop.com

BLAST AWAY!

Wat nou extra geluidskaarten en dure speakersets die je alleen op je PC kunt aansluiten. Gewoon via je stereo die handel!
Zie hier de Jensen Wireless 901, een (betaalbare) oplossing voor goede geluidskwaliteit vanaf je PC. Het apparaatje stuurt je MP3's, game audio en meer van dat soort shit, draadloos naar je stereo. Te koop voor €49,60 op www.thinkgeek.com.



MASSAGE AAN HUIS



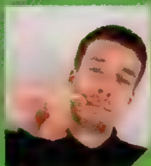
Dit is voor al die types die midden in een game-marathon stoppen omdat ze last hebben van RSI. Met de Acupulse Electronic Massager kun je dat niet meer als smoes gebruiken.
Het is echt supersimpel; plaats de plakkerige stukjes op de delen van je lichaam zoals op het scherm aangegeven, stel het programma in en ja, verder hoef je alleen maar te relaxen.
Het ding gebruikt acu-pressure punten van traditionele Chinese acupunctuur en shiatsu. Zo kun je allerlei kwaaltjes behandelen van spierpijn tot totale uitputting, maar dan zonder al die naalden die je normaliter in je lijf moet steken. De Chinese dokter in een handheld.
Enfin, het ding kost €109,58 op www.gadgetshop.com

POWER UNLIMITED, EEUWIG LEVEN.

KOM VERDER, WORD BETER, LEEF LANGER

Jongens, even jullie aandacht voor een wellicht schokkende mededeling. Na lang beraad hebben we besloten om met Eeuwig Leven in de PU te stoppen. We denken de ruimte nuttiger te kunnen besteden en bevelen bij deze de rubriek over naar het "Cheats & Tricks" gedeelte van het Powerweb. Ik zal daar met regelmaat zelf info op posten en iedereen kan daar terecht met vragen en zelf gevonden tips en trucs.
Voor deze laatste aflevering van Eeuwig Leven hebben twee trouwe lezers zich enorm uitgesloofd en voor alle GTA Vice City freaks honderd verborgen pakketjes in kaart gebracht evenals alle rampages voor deze dope game.
Ik zelf ben nog druk bezig om Vice City van A tot Z in kaart te brengen en een zo goed mogelijke walkthrough voor jullie te maken die binnenkort op het Powerweb zal zijn te checken.
Tot die tijd moeten jullie het doen met deze tips van Don Alex en Don Boris Arkenaar uit Bussum.
Game On!!!!

JEROEN



Tussen 'aanhalingstekens' = op de kaart aangegeven (de kaart is soms fout, de in-game kaart is altijd goed)
** gebruik van helikopter noodzakelijk / raadzaam*
*** alleen als tweede eiland toegankelijk is*
-> = richting // N = Noord(en(elijk)) etc. // tNv = ten Noorden van
De hidden packages vind je in de vorm van een Tiki (kleine drankflesjes)



OCEAN BEACH
1. H5 ZO, trap vuurtoren
2. G4 ZW, achter huis langs water
3. G4 ondergrondse garage tOv 'Cortez'
4. H3 open houten platform tZW in water **
5. G4 rots tNOv #4 **
6. F4 achter 2e flat tZWv ziekenhuis
7. F4 onder brug bij ziekenhuis
8. F4 dak gebouw tZOv 'Wash Mall'*

WASHINGTON BEACH
9. F5 weg tOv 'Wash Mall' -> N, 1e rechts, links achter flat
10. F4 achter gebouw tWv 'Rosenburg & Co.'
11. E5 rechts naast brug tNv 'Rosenburg & Co.'
12. E5 bovenop 'DBP Security' *
13. E6 strandhut
14. E5 op blauw-witte flat tZv politie *
15. E5 in politiebureau, rechtdoor, trap op, in kantoor
16. E4 tZWv 'Bunch Of Tools', ge bouwtje tussen twee flats
17. E4 doucheruimte tWv 'Bunch Of Tools'
18. E4 onder 'Starfish Island'-brug VICE POINT
19. E5 achter gebouw tOv O bouw terrein (riot missie)
20. E5 lange stalen balk bovenin O bouwterrein
21. D5 piertje achter rijtjeshuizen tNv 'Star V Heights'
22. D5 op gebouw tZO vzn 'Malibu Club' *
23. D5 N-kant 'Malibu Club'
24. D5 achter groot gebouw tOv 'Malibu Club'
25. D5 op gebouw tNv 'Malibu Club' *
26. D5 in 'Well-st Pizza'
27. D5 Z-kant appartement tNOv #26
28. D5 in 'Jeweller`s'
29. D5 dak achter appartement tNv 'Jeweller's'
30. C5 N-kant gebouw tZv 'Links V Heights'
31. C5 tOv 'Pay Spray' in achtertuin achter palmboom
32. C5 binnenkant haarspeldbocht tWv ziekenhuis
33. C5 duikplank tOv #32
34. B5 tZ naast 'Prawn Island'-brug, aan water
35. B6 achter "Jocksport" reclame bord tO langs 'Dirtbike Track'
36. B5 achter gebouw tOv 'North P Mall'



37. B5 tussen 2 N ingangen 'North P Mall'
38. B5 1e verdieping O-kant in 'North P Mall'
39. B5 in "Gash" winkel op 1e verdieping ZW-vleugel
40. B5 begane grond garage 'North P Mall'

PRAWN ISLAND
41. B4 doodlopend steegje ZO-kant eiland
42. B4 middelste blauwe gebouw 'InterGlobal Films' *
43. B4 Barak C 'InterGlobal Films'
44. B4 W-kant W villa
45. B4 in O villa, trap op naar rechts, bij gat in kamer vallen

LEAF LINKS
46. D5 onder 'Vice Point'-brug O-kant eiland
47. C4 bij "stelling" N-punt eiland
48. D4 eind van s-weg -> W in "zandkrater"
49. D4 Z-kant grote eiland op eilandje in rivier
50. D4 Z-loopbrug

STARFISH ISLAND
51. E4 bij water tOv 'Coke B Mansion'
52. E3 smal steegje tWv 'Coke B Mansion'
53. E3 op balkon W huis van de drie middelhuizen
54. E4 in jacuzzi O huis van de drie middelhuizen
55. E4 bij voordeur NO huis

DIT KRIJG JE VOOR JE HIDDEN PACKAGES

10	Body Armor
20	Chainsaw
30	Python
40	Flame-thrower
50	Laser Scope Sniper Rifle
60	Minigun
70	Rocket Launcher
80	Sea Sparrow
90	Rhino
100	Hunter & $100000





DOWNTOWN

56. B3 vanaf 'Ammu-Nation' -> O, voor brug links gebouw in, onder helipad
57. B4 achter gebouwen aan water tNv 'Prawn Island'-brug
58. A3 In "vlam" standbeeld onder gebouw heel stuk tOv 'Mars Café'
59. A3 steegje achter 'Mars Café'
60. A1 NW 'Hyman Stadium'
61. B3 O-kant ziekenhuis
62. B3 gebouw tOv politie, via trappen aan O-kant in kantoor

LITTLE HAITI

63. C2 NW-hoek kade achter 'Phill's'
64. C2 in NO gebouw in 'Phill's'
65. D2 achter 2e gebouw tNv 'Kaufman Cabs'
66. D2 trap achter huis tOv 'Kaufman Cabs'
67. D3 dak gebouw ZO-hoek 'Kaufman Cabs'-huizenblok *
68. C3 tWv dubbele weg (midden C3), onder gebouw door, op gras links
69. D2 steegje tussen gebouw tZv 'Well-st Pizza'
70. D2 dak gebouw tNv 'Printing Works' *
71. E2 onder reclamebord tOv 'Printing Works'

LITTLE HAVANA

72. E2 in 'Laundromat'
73. E2 voordeur huis tZOv 'Laundromat'
74. E2 achter muur tNv 'Café Robina'
75. E2 dak 2 gebouwen tOv 'Café Robina', spring op reclamebord
76. F2 volg weg tWv 'Café Robina' -> Z, op gebouw voor je
77. E2 in winkel tNv politie
78. F2 2e verdieping 'Sunshine Autos'
79. F2 tussen 4 grote tanks tZWv 'Sunshine Autos'

VICE PORT

80. F2 tussen 2 trailers tZWv #79
81. F3 vanaf politie richting Z, stukje na 1e kruising rechterhand
82. G3 O zijde van NO boot
83. G2 W schip *
84. G2 ZO-hoek parkeerplaats tNv #83
85. G2 in NW-hoek van grote parkeerplaats tWv 'Pay Spray'
86. G2 in hangar aan einde weg tWv '8-Ball's'

ESC. INT. AIRPORT

87. F1 ZW-hoek in aankomsthal (glazen gebouw, golvend dak)
88. F1 in de O "gate"
89. F1 dak van #88 *
90. F1 aan eind op O "gate" *
91. G2 ZOv Airport, op gebouw met veel containers ervoor *
92. G2 op helipad voor #91
93. G2 op hangar tNv #91 *
94. F1 onder meest ZW vliegtuig aan "gate"
95. F1 op #94 *
96. F1 onder groot vliegtuig in hangar tWv #94
97. F1 achter brandweer (gebouwtje tNv #96)
98. E2 in hoek van "reclamebordenmuur" tOv startbaan
99. E1 onder W vliegtuig op N landingsbaan
100. E1 achter muurtje naast ingang 'Fort Baxter'

DOPE VOERTUIGEN

De Sea Sparrow	(heli die op water kan landen) is te vinden bij 'Coke B Mansion'
De Rhino	(tank) is te vinden in 'Fort Baxter'
De Hunter	(apache helikopter) is te vinden in 'Fort Baxter'. Bediening: rondje = raketten R1 = minigun

RAMPAGE

1E EILAND

1. H3 open houten platform tZW in water **
2. G5 naast grindweg -> vuurtoren
3. G5 op strand tOv #2, bij water
4. G4 dak boven 'Rafael's', toegang via garage
5. F4 in ZWv huizenblok tZv 'Wash Mall'
6. F4 achter muur tNWv 'Rafael's'
7. F4 voor 2e flat tZWv ziekenhuis
8. F4 op 'Wash Mall'
9. E4 tZWv 'Bunch Of Tools', gebouwtje tussen twee flats
10. D5 eind ronde doodlopende weg tNv 'Star V Heights'
11. E6 tZOv groot hotel tZOv 'Malibu Club'
12. E5 op duikplank tNv #11
13. D5 piertje tNv 'Leaf Links'-brug
14. B5 W-kant in 'North P Mall', 2e verdieping in plantenbak
15. B5 naast O ingang van 'North P Mall'
16. B5 O-kant gebouw tOv 'North P Mall'
17. A5 achter gebouw tNv 'North P Mall'-garage
18. B4 oprit W huis, 'Starfish Island'

2E EILAND

19. G3 op N grote boot
20. F2 tZv roze gebouw, tZv weg richting 'Airport'
21. F1 Z-kant in aankomsthal (glazen gebouw, golvend dak)
22. F1 op dak #21 *
23. E1 tOv 'Fort Baxter'
24. F2 volg weg tWv 'Café Robina' -> Z, op gebouw voor je
25. E2 op gebouw tWv 'Starfish Island'-brug *
26. E2 tWv 2e gebouw tNv #25
27. E2 op basketbalveld tNv 'Havana Streetware'
28. D2 achter huisje (tZv 'Auntie Poulet')
29. D2 tZv 'City Scrap' aan kade bij bruggetje
30. C3 tWv dubbele weg (midden C3), onder gebouw door, rechts op gras
31. C2 steegje tZv 'Well-st Pizza'
32. B3 op grote trap tZv 'Ammu-nation'
33. B3 vanaf 'Prawn Island'-brug, 3e gebouw rechts op trap
34. A3 achter "vlam" standbeeld, onder gebouw heel stuk tOv 'Mars café'
35. A2 tNOv 'Hyman Stadium' naast helipad

PAS OP: Rampage #11 verdwijnt als je hem failed, save dus voor je 'm doet, en laad telkens als het niet lukt!



ONE-LINERS

FURIOUS KARTING



XBOX 45 SCORE

Banale racegame die het noemen niet waard is; wel de enige keer dat Jeroen Ed versloeg met karten.

MASTER RALLYE



PS2 30 SCORE

Deze game verhoudt zich tot Colin en WRC als een Renault Laguna Grand Tour tot een Hyundai Pony.

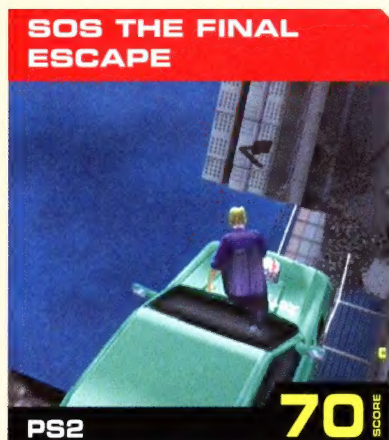
KNIGHT RIDER THE GAME



PS2 / PC 65 SCORE

A2 Racer met een Knight Rider jasje, leuk geprobeerd.

SOS THE FINAL ESCAPE



PS2 70 SCORE

Vreemd ogende survival horror game waarbij je een aardbeving tracht te overleven (verder niet schokkend).

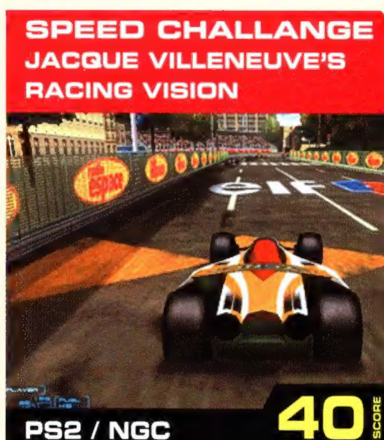
MEGAMAN BATTLE NETWORK 2



GBA 70 SCORE

Ook het tweede deel van Megaman Battle Network is niet super, wel leuk.

SPEED CHALLANGE JACQUE VILLENEUVE'S RACING VISION



PS2 / NGC 40 SCORE

Zou de heer Jacque Villeneuve voortaan zijn visie voor zich willen houden?

REIGN OF FIRE



NGC 58 SCORE

Vurige game waar we niet warm of koud van konden worden.

ECKS VS SEVER 2



GBA 65 SCORE

Deeltje 1 was in orde, deeltje twee schiet hier en daar wat te kort.

MOTO RACER ADVANCE



GBA 60 SCORE

Vrij basic en af en toe zelfs old skool racegame.

VOLGENDE MAAND IN POWER UNLIMITED

■ De game waar veel PC-gamers naar uitkijken is binnen: Unreal 2 ■ Boris was deze maand al te spreken over Panzer Dragoon Orta, volgende maand velt hij een definitief oordeel ■ Metal Gear Solid 2 viel ietwat tegen, zou de toevoeging van de naam Substance daar verandering in kunnen brengen? ■ Het origineel was geweldig, deel 2 kon de hoge verwachtingen niet waarmaken maar misschien doet Tenchu 3 deel 1 wel weer eer aan ■ Resident Evil Zero; de Cube-gamers komen behoorlijk aan hun trekken volgende maand... ■ Jurjen is de Japanse versie van The Legend of Zelda: The Wind Waker aan het spelen ■ Super Monkey Ball is terug met meer mini-games dan je aankunt ■ The Legend of Zelda: A Link to the Past is de oude SNES game maar dan op je GBA met wat leuke extra's ■ Command & Conquer Generals is in aantocht en Jan beoordeeld de game rechtvaardig ■ Alles onder voorbehoud natuurlijk hé

POWER UNLIMITED 03 LIGT 21 FEBRUARI IN DE WINKELS!

POWER UNLIMITED
VNU BUSINESS PUBLICATIONS

Hoofdredacteur
Niels Roodenburg
Eindredacteur
Ed Wiggemans
Redactie
Richard Simon, Jan-Johan Belderok, Boris van de Ven, Jan Meyroos, Jeroen Roding, Jurjen Tiersma, Siu Lie Tan.
Redactie-assistente
Sandra van Herwerden
023-5463346 (niet voor cheatcodes e.d.)
ma t/m do 09.00-17.00 uur
Redactie-adres
Power Unlimited
Postbus 1913
2003 BA Haarlem
Internet
www.powerweb.nl
Vormgeving
Wonderworks, Haarlem
Marketing
Chantal Smit (junior bladmanager, 023-5463366)
Ben Rutte (bladmanager, 023-5463762)
Uitgever
Joop Uitendaal
VNU Labs
Martijn Overman (coördinator)
Advertenties
Reserveringen: tel: 023-5463407 fax: 023-5465508
E mail: sales@bp.vnu.com
www.vnubp.nl
Account managers: Karel Broshuis, Stefan Joosten, Rocky Wilson
Account manager binnendienst: Janet Robben
Group Account Manager: Wilco van de Kuijt
International Advertising Sales Representation
www.globalreps.com
USA: tel: 1 415 249 1620,
fax: 1 415 249 1630
Europe/Asia/Middle East:
tel: 44 207 316 9638,
fax: 44 207 316 9774
Druk
Roto Smeets Utrecht
Klantenservice
023-5566605 ma-vr 09.00-20.00 uur,
serviceteam@sanoma-uitgevers.nl
Abonnementen
Wilt u een abonnement of hebt u vragen over uw abonnement, welkomstcadeau of de bezorging, schrijf dan naar Power Unlimited, Antwoordnummer 20057, 2130 RE te Hoofddorp, of bel met 023-5566789 (ma t/m vr 09.00–17.00 uur).
Abonnementsvoorwaarden
Het abonnementsgeld dient bij vooruitbetaling te worden voldaan. Voor de betaling daarvan ontvangt u een acceptgirokaart. Betaling door middel van automatische incasso is ook mogelijk.
Abonnementen gelden tot wederopzegging en worden zonder tegenbericht automatisch verlengd. Het opzeggen van uw abonnement dient, bij voorkeur schriftelijk, 6 weken voor afloop van het abonnement te geschieden bij Media Expresse. Het telefoonnummer vindt u op de adressticker op Power Unlimited. Het adres staat vermeld op de acceptgirokaart en in de Gouden Gids onder 'week- en maandbladen'. Adreswijzigingen dient u minimaal drie weken van tevoren op te geven aan Media Expresse of Media Post.
Abonnementsprijs
Abonnementsprijs € 33,60 per 12 nummers.
België
Wilt u zich in België abonneren dan kunt u contact opnemen met:
PARTNER PRESS - Charles Parentéstraat 11 - 1070 Brussel
Tel : 02/556.41.40 - Fax : 02/556.41.46
@mail: partnerpress@ampnet.be
Overschrijving op rekeningnummer 210-0985012-29
De abonnementsaanbieding voor Belgie bedraagt € 35,- voor een jaarabonnement en is niet mogelijk in combinatie met een welkomstgeschenk
Wet op persoonsregistratie
Wij maken u erop attent dat wij enkele door u verstrekte gegevens, zoals naam, adres en telefoonnummer hebben opgenomen in ons gegevensbestand. Dit bestand is aangemeld bij de registratiekamer te Rijswijk onder nummer P0001113.
Reeds verschenen nummers
Reeds verschenen nummers kunnen tot maximaal 6 maanden na de verschijningsdatum worden nabesteld door € 4,10 per nummer over te maken op giro 670500 t.n.v. Sanoma Uitgevers, afd. Abonnementenservice te Hoofddorp, onder vermelding van het gewenste nummer. U kunt ook terecht bij Media Expresse. In België kunt u voor het nabestellen van reeds verschenen nummers contact opnemen met de klantenservice van Mediaxis (02-7762233).

Wij nemen je gegevens, zoals naam, (email)adres en telefoonnummer op in een gegevensbestand. De verwerking van je gegevens is aangemeld bij het College Bescherming Persoonsgegevens te Den Haag door VNU Business Publications B.V. Je gegevens worden gebruikt voor de uitvoering van met jou gesloten overeenkomsten, zoals de abonnementen administratie. Daarnaast kunnen wij je gegevens gebruiken om je op de hoogte te houden van interessante informatie en/of het doen van aanbiedingen. Je gegevens zijn ook beschikbaar voor onze partners Sanoma Uitgevers B.V., Claritas Nederland B.V. en Felicitas B.V. Zij kunnen je gegevens gebruiken om je interessante informatie en/of aanbiedingen van hen zelf of door hen geselecteerde andere bedrijven te verstrekken. Je gegevens kunnen, samen met hun informatie over jou, worden geanalyseerd, om de informatie en/of aanbiedingen zoveel mogelijk op jouw interesses af te stemmen. Je kunt bij het opgeven van je gegevens bezwaar maken tegen beschikbaarstelling van je gegevens aan derden. Wij kunnen, evenals de genoemde partners en andere bedrijven, je ook informatie en/of aanbiedingen via e-mail toezenden. Ook hiertegen kun je bij het opgeven van je gegevens bezwaar maken. Je kunt je gegevens opvragen en verzoeken om ze te laten corrigeren of verwijderen. Stuur hiertoe een bericht met je persoonsgegevens aan Klantenservice, Postbus 40005, 2130 KM Hoofddorp.

Nederlandse uitgeversverbond
Groep publiekstijdschriften
HOI 2003 TIJDSCHRIFTEN